第6巻第1号昭和63年1月1日発行（毎月1日発行）
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308

Let's Enjoy Computer Life

POPCOM

月刊ポプコム 1 1988 January

特別豪華 2大付録つき 特別定価 500yen

A happy new year

年末年始超大作ソフト大集合！

こいつぁ初春から面白い

「ハイドライド3」「ゼリアード」「太平洋の嵐」ほか17本

ガガガガッ
ポプコムはパソコン誌のティラノザウルスだ

MSX新作ソフト紹介

新春初夢企画
万能予言プログラムつき
ノストラダマスの大予言

期待の8ビットマシン続々登場
PC-8801FA／MA,
FM77AV20EX／40EX,
FS-A1F／MKII,
X1turboZII／twin,

特別豪華2大付録

別冊付録
① オールカラー「ソーサリアンハンドブック」
② あだち充「ラフ」&CG大型オリジナルカレンダー

SHARP

New-Life People

ADVANCED TURBO

ZⅡ新登場。

感性に応えるクリエイティブパソコン。NEW Z-BASICで加速するアートパワー。

NEW Z-BASIC搭載

クリエイティブワークを強力にサポートするAV指向の高水準BASICです。カラー画像デジタイズ、クロマキー合成、ステレオFM音源、バンクメモリ対応など、クリエイティブな機能に関する命令を強化しました。豊富な画面モードで多色を駆使するときに便利な、パソコンで初めての充実したグラフィック用関数、FM音源制御用ステートメントとしてX68000と命令コンパチの拡張MML……、使いこむほどに凄さがわかるパワフルなBASICです。

先駆のAVアート機能

4段階の量子化取り込み、42通りのモザイク取り込み、反転取り込みなど、画像取り込みでアートの世界を拡げるカラー画像デジタイズ機能標準装備。さらにテレビ番組でよく見られるクロマキー合成、インターレーススーパーインポーズ、リアルなスーパーインポーズ録画が楽しめる4,096色対応ニューテロッパ機能、8重和音ステレオFM音源とPSG(3重和音)による11音源のサウンド機能。パソコンクリエイターを魅了するアビリティを標準装備しました。

資料請求券
X1 turbo ZⅡ
POPCOM
1係

Zのハイパフォーマンス

●メインメモリとして128Kバイトを標準実装(NEW Z-BASICで最大576Kバイトまでサポート)●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載●JIS第1/第2水準漢字標準装備、「システム・ユーザー辞書」を装備した高度な日本語処理機能●クリエイティブなアプリケーションに欠かせない簡単操作のマウス標準装備●X1ターボシリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●多彩な通信ツール※のサポートでパソコン通信に対応●RS-232C、プリンタなど豊富なインターフェイスを装備●ドットピッチ0.31mm、オートスキャン、多機能リモコンなど豊富な機能を装備した高精細カラーディスプレイテレビ(別売)。※別売

X1 パソコンテレビ turbo Z II

パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-881C-BK(ブラック)	標準価格 179,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-880D-BK(ブラック)	標準価格 109,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-830D-BK(ブラック)	標準価格 98,000円
チルトスタンド	CZ-6ST1-B(ブラック)	標準価格 5,800円

※写真のディスプレイはCZ-880Dです。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

SHARP New-Life People

パソコンフリークたちへ

パソコンとしての確かな伝統

(コンパチブル設計)

X1シリーズの高機能を継承したコンパチブル設計、蓄積された豊富なソフトウェア資産*が利用できます。*カセットテープソフトは利用できません。

●高速タイリングペイント、アトリビュート、座標変換、プライオリティ、パレットなど多彩なグラフィック機能 ●JIS第1水準漢字ROM内蔵(漢字ユーティリティソフト付) ●8オクターブ3重和音のサウンド機能 ●ユーザー定義のキャラクタゼネレータ機能 ●テレビコントロール、スーパーインポーズ機能(CZ-830D使用時) ●5"FDD1基内蔵(別売のCZ-53F 標準価格19,800円の増設でデュアルドライブ可能) ●拡張I/Oポート2ポート内蔵

(マルチビジュアル端子)

コンピュータ画面をビデオ録画できる——。ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、プレイしながらその過程をそのまま録画、後で再生すれば攻略法も研究できるし、隠れキャラクタやウラ技も確認できる。またベストスコアの達成や最終面をクリアした決定的瞬間もバッチリ残せます。

X1アミューズメントステーション

どちらから始めるか。ニューエンター

(HEシステム搭載)

リアルなキャラクタで迫力あふれるゲームが楽しめるホームエンターテイメントシステムをX1に搭載しました。HEシステム専用カスタムCPUや高機能多色化スプライトIC、6重和音のサウンド機能、さらにマルチビジュアル端子接続による鮮明画像、ソフトはコンパクトな専用ICカード。この新しさがオモシロさ、もう遊び心はトップギア…。次世代ゲームが思いっきり楽しめます。

■鮮やかな画像/マルチビジュアル端子による鮮明画像。ゲームプレイをビデオに録画もOK。

■リアルなキャラクタ/最大32×64ドットの大迫力キャラクタで、よりリアルなゲームプレイ。

■多彩なカラー表現/表示色は512色中256色同時表示、キメ細かな色彩で表現力がさらにアップ。

■迫るサウンド/6オクターブ6重和音のサウンド機能でさらにひろがる臨場感。

■ICカード/ソフトは手のひらに入る専用ICカード、遊び心が一気に加速する新しさ。

ゲームフリークたちへ

次世代ゲームマシンの高感度

これがX1誕生5年目の解答です。

(システムアップも)

サウンド、アート、通信も…。これは成長する楽しみ。テレビやビデオの映像をカラー静止画で瞬時に取り込めるカラーイメージボード※1、ステレオタイプのFM音源※2、話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージを交換できるパソコン通信※3もサポートします。

※1 カラーイメージボードII CZ-8BV2 標準価格 39,800円
　熱転写カラー漢字プリンタ CZ-8PC2 標準価格 69,800円
※2 ステレオタイプFM音源ボード(スピーカ2本1組標準装備・ミュージックツール同梱)
　CZ-8BS1 標準価格 23,800円
※3 モデムユニット(300ボー) CZ-8TM1 標準価格 29,800円・モデムユニット
　(300ボー/1200ボー自動切換) CZ-8TM2 標準価格 49,800円

テイメントマシン 登場。

専用パッド

■専用パッド/HEシステム専用のパッドを同梱、思いっきりゲームに熱中。

HE system

このマークはホームエンターテイメントシステムの意味です。X1twinのHEシステム用ソフトには、このマークのついているICカードをご使用ください。

パソコンテレビ
X1 twin

- ●パーソナルコンピュータ+キーボード　CZ-830C-BK(ブラック)　標準価格 99,800円
- ●14型カラーディスプレイテレビ　CZ-830D-BK(ブラック)　標準価格 98,000円
- ●チルトスタンド　CZ-6ST1-B(ブラック)　標準価格 5,800円

X1 5th アニバーサリー　X1走りつづけて5周年

LONG RUN プレゼント・キャンペーン実施中!
——期間:'87 10/16~'88 1/15——

チャンス1　クイズで当る豪華商品

下記の○にあてはまる数字を入れてください。
X1は走りつづけて○周年。ソフトフルコンパチ思想を貫いています。

賞品
A賞　シャープS-VHSデジタルハイファイビデオ………5名様
B賞　シャープヘッドホンステレオ………………………50名様
C賞　X1 5周年記念オリジナルテレホンカード………500名様

〈応募方法〉官製ハガキに①クイズの答②住所③氏名④年令⑤職業⑥パソコン保有の有無⑦保有の場合パソコン名⑧パソコン歴を記入して〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱電子機器事業本部 システム機器営業部 X1・ロングランプレゼント係までお送りください。
〈締切〉昭和63年1月15日消印有効 ※正解者多数の場合抽選による。
〈発表〉「それ行け! Xファミリー」に掲載。

チャンス2　今、Xシリーズ本体ご購入の方にもれなく、オリジナル"ファイブXフロッピーホルダー"をプレゼント!!

シャープ株式会社

●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券
X1twin
POPCOM
1係

CONTENTS

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE
POPCOM
1 VOL.58 1988 JANUARY

ILLUSTRATED BY POCKY

8 年末年始超大作ソフト大集合！
こいつぁ初春から面白い
ゼリアード／ハイドライド3／マイト・アンド・マジック／魔神宮／アンドロギュヌス／天地を喰らう／陽あたり良好／アグニの石／電脳水滸伝／波動の標的／殺意の接吻／プラジェータ／太平洋の嵐／ハウ・メニ・ロボット／ぎゅわんぶらあ自己中心派2／リトル・コンピュータ・ピープル／麻雀狂時代Special

102 特別カラー版
円丈のドラゴンスレイヤー
サバッシュ・ワールド観光案内

108 超新作レビュー
ワーニング
アート・オブ・ウォー at Sea
ストーム

114 MSX新作ソフト紹介
シャロム／天国よいとこ／スーパーランナー／ラフェール／サラマンダ／死霊戦線／ダイレス／大戦略／ジーザス／三国志／ガルフォース／ウィーザドリィ

127 ビデオゲーム、アニメ、映画、ゲームのホット情報満載
AMUSEMENT RADAR

142 同時進行苦闘レポート
抜忍伝説

同時進行RPGレポート
146 サイキックウォー
196 ウルティマIV

158・170 ぐわんばれ8ビット
ヤル気まんまん期待のニューマシン

■表紙 CG 岡本 博 レイアウト 田村一郎

183 88年を見通す——万能予言プログラムつき

ノストラダマスの大予言

236 ポプコムオリジナルプログラム

1987年度 年間最優秀賞発表

287 SFゲームまんが

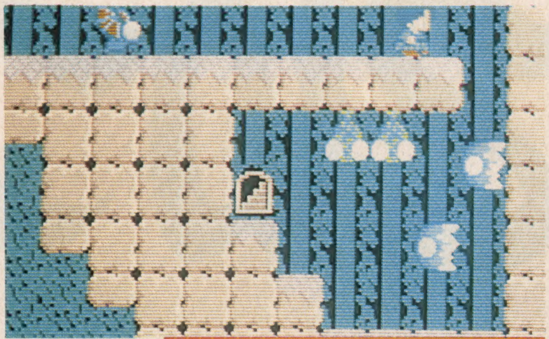
サイキックウォー

新春特別二大付録

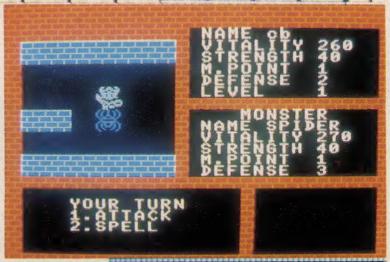
別冊 ソーサリアン ハンドブック

あだち充 「ラフ」大型カレンダー

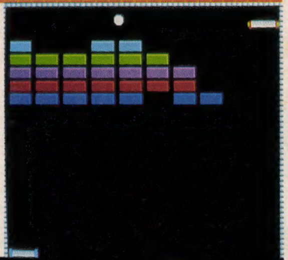
●マンスリー・ソフトレーダーは特集に組み入れたため、今月は休載いたします。



PALETTE



J



HUNTER

Jump Up Jelly

150 ダ・ビンチ二人三脚
154 海外ソフトウェアダイジェスト
163 ベストソフト30
164 情報ギッシリRANDOM FILE
191 わくわくサウンド倶楽部
202 こいしみみのあたしは左巻き
210 パソコン入門講座
214 かじってみようコンピュータ言語
218 入門者のための新Q&A
224 POPCOMテクノダム
228 文ネエさんの全国BBSおじゃま放浪記
230 ポプコムネットへのおさそい
232 新刊図書紹介
275 NEW POPCOMMUNITY
309 次号予告
310 MESSAGE FROM EDITORS
179 特別付録 CGカセットレーベル

オリジナルプログラム

優秀賞 PALETTE	FM7 7AV	238
J	MSX(32K)	245
HUNTER	PC-88SRシリーズ	255
Jump Up Jelly	X1turbo	269

年末年始超大作ソフト大集合！

こいつぁ初春

ゼリアード／ハイドライド3／マイト・アンド・マジック／魔神宮／アンドロギュヌス／天地を喰らう／陽あたり良好／アグニの石／電脳水滸伝／波動の標的／

うんにゃー、めでたいめでたい。なんてったって、冬休みとクリスマスとお正月という、一年の10大イベントのうちの3つまでが（残りの7つは何だろう？）、この1カ月の間にとり行われるんだから（うちのJ.D.なんか誕生日までこの間にあるんだぜ！）、めでたくないヤツがいたら表へ出ろ、ってぐらいめでたい。おまけに、超大作ゲー

春から面白い

殺意の接吻(くちづけ)／プラジェータ／太平洋の嵐(あらし)／ハウ・メニ・ロボット／ぎゅわんぶらあ自己中心派2／リトル・コンピュータ・ピープル／麻雀狂(マージャンきょう)時代Special

ムがこんなにたくさん出てくるとあれば、「こいつぁ春から縁起(えんぎ)がいいぜーっ！」って叫(さけ)びながら、町の中を走りまわってもだれも止めないぜ(本当にやらないように)。今月もまた、SOFT RADARを合併(がっぺい)してのこの大特集、受けてみよっ！

イラスト／藤田新策

プロローグ

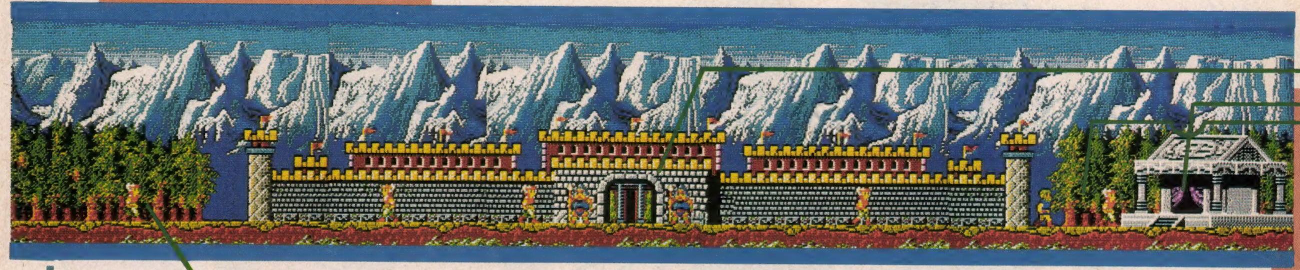
今から2000年のむかし、フェリシカ王は精霊から借りた「エスメサンテの涙」を用い、異空のかなたから現れた魔王を封じこめた。しかし、いま「エスメサンテの涙」は奪われ、8つのクリスタルは魔王の手下たちに、残りのクリスタルは魔王の手の内に。勢力を拡大しつつある魔王の野望をくだくのはだれだ。

RPG

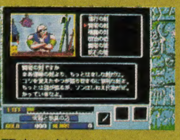
ゼリアード

ゲームアーツ　PC-8801mkIISRシリーズ、PC-88VA　5インチ2枚組
12月上旬発売　7,500円

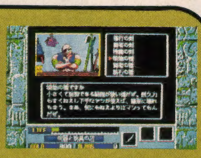
フェリシカ城



武器屋には数種類の剣と盾が売られている。値段の格差が大きいので、そう簡単にいい武器を買うことはできない。次のレベルの武器を買うためにお金をためているうちにだいたい次の面の町に移っているはず。値段の高い剣は、1回当たったときのダメージの量がより多い。初めの面ではモンスターのヒットポイントもそれほど高くないので、スタート時から持っている「修行の剣」でも十分戦える。だが、盾は初めから持っていないので、やはり買っておいたほうがいいだろう。やはり、武器屋は傷ついた盾の修理に使うことがいちばん多いだろう。



賢者の剣はちょっと高いけど、デカキャラとの対決には、あると有利だ。

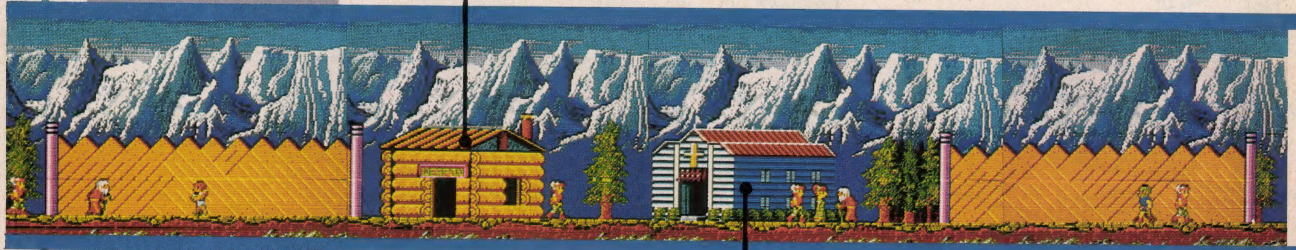


最も安いのが焼き物の盾だが、できれば賢者の盾を買うことをすすめる。

冷やかしなら出ていけ！

店に入っていって何もしないで、「外へ出る」のコマンドを選んだときに出てくる「冷やかしなら出ていけ！」って、本当に声出すんだぜ。テーブルの横の箱がとびはねているところなんか芸が細かいね。

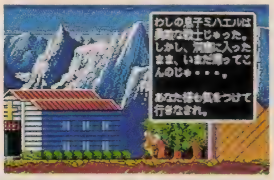
ムララの町



上のマップが、フェリシカ城のお膝もとにあるムララの町である。この町のはずれにある入り口から入るマシリア洞での戦いの、いわば前線基地のようなもの。ほかの村や町もだいたい店のラインナップは同じ。ただし、ムララの町には、宿屋がない。そのかわりに無料で休ませてくれる（体力回復）教会がある。

ここが、慈悲深い司教さまのいる教会だ。なんといっても、ただでとめてくれるんだからこのうえなくありがたい。教会は、このムララの町にしかない。あとは、みんな1泊いくらとお金をとられる宿屋ばっかりだ。「アーメン」ってしゃべるよ。

こいつぁ新春から面白い



おそろしいところらしい。

それが次の町だな。

心臓の鼓動らしい。

んー、よくわからん。よっぽど、複雑な迷路なんだろうな。

カギの数と扉の数は、どの洞窟も同じ数になっているそうだ。

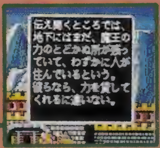
魔王の侵略がもうそこまで迫ってきている。

締め切り近くなると、こういうことといって足を引っ張るやついます。

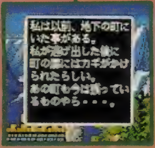
これは、「ボスクエの村」というところでの会話。どういう洞窟なんだろう。

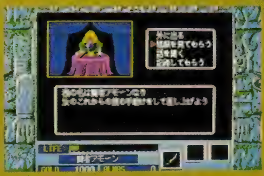
ううっ、なんともいたましいフェリーサ姫のお姿。きっとぼくが助けてあげるからね。

じつは、マップにもあるように、フェリシカ城の中が、このシーンでのメインなのだが、まだでてきてなかったんだよね。たぶんそこで、王さまと会ったりするんだろう。今度また紹介するからね。

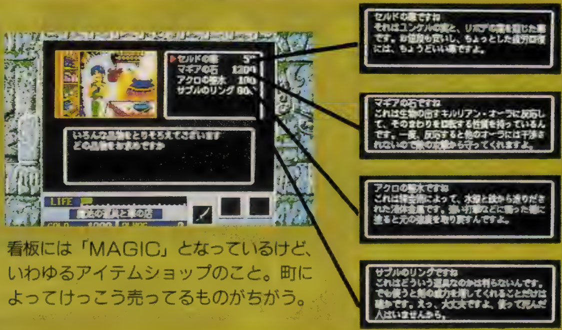

地下に町があるのか。

いいところ。


場所を教えてくでー。


賢者に経験をきくことによって、レベルアップできる（アニメつき！）。また、ヒントを教えてくれたり、セーブをしてくれたりする。次の町からは魔法をくれる。

清楚でかわいらしい子だにゃー。


看板には「MAGIC」となっているけど、いわゆるアイテムショップのこと。町によってけっこう売ってるものがちがう。

じゃねー。また来るかんねー。

愛想の悪そーなやつ！　こら！ 客だぞオレは！　現金なやつだなー。　……あのねー。

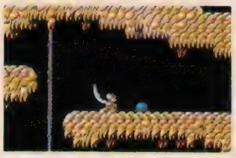
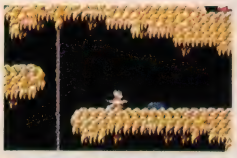
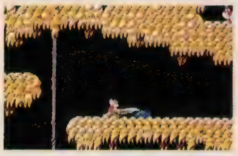
銀行はアルマスを換金するためと、お金を預金するために使う。預金しても利子はつかないから念のため。この銀行のじじい、しょーもねーやつ。1000ゴールド預金しないかぎり、ずえったいに愛想笑いもしない。

男らしいRPGなのだよ！

先月号では、導入部分のストーリーとか町の人たちのアニメのことなんかを紹介した。前回は、まだ遊べる状態のものができてなくて、東池袋にあるゲームアーツまで取材に行ってきて記事作ったわけなんだけど、今月は、初めの何面かが遊べるバージョンが手に入ったので、ゲームの性格などを紹介できると思う。それじゃ、先月に引き続き『ゼリアード』完成直前レポートいくぜっ！

てなわけで、いきなり見開き2ページ、フェリシカ城とムララの町の写真合成マップをかましたのは、別に手ぬきでもなんでもない。このゲーム、大きく分けると、銀行や武器屋などの立ちならぶ町や村と、敵キャラと戦うための洞窟などの2種類があって、それが2つで1つのステージを作っているみたいな構成になっているのだ。つまり、ある洞窟にいるデカキャラをたおすために、せっせと洞窟の中を探検してまわるとき、そのための前線基地として、必ずそこから直接通じるところに町や村が1つあるのだ。敵と戦いながら、ボスのいどころを探し、武器や

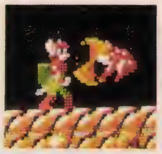
こうしておけば下に敵がいてもOK。

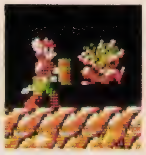



背の低いやつは、こうしてしゃがんで……

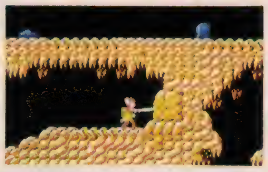
ビシュッと横に剣をふるのが最適……。

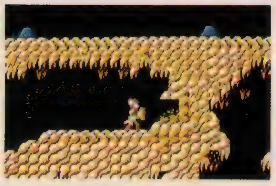
命中！でもこいつ一発じゃ死なない。

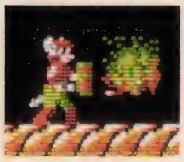
剣はふり上げている状態でもきき目がある。


飛び道具として使う魔法。


ほんとはもっとはなれて使う。

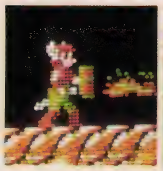

こういう、何気なく存在している袋小路には……


カベにアイテムが隠されていることがある。


いやースプラッターしてまんなー。

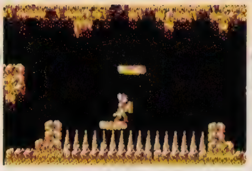
綱を登っているときには剣は使えないの。

赤い薬びんは、一部体力回復。青いのは全部回復。



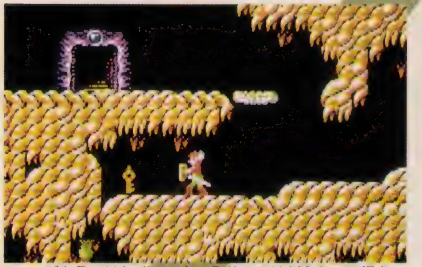
これがけっこう速くアニメするのだ。

マリシア洞マップ

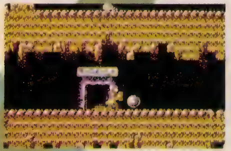


これはかなりのダメージをくう。痛そー。

おっ、注意書きの碑が建てられている。



カギを見つけたぞ! 上の入り口にはどうやって行きゃあいいんだ?



これがアルマス。水色はこれの10個分。

ノーマル宝箱だ!

鼓動が聞こえる……。

薬がなくなってきたらまたその前線基地へ行って補給するといったぐあいにゲームは進行する(進んでいくうちに、洞窟を2つ通らないと次の町に行けないところも出てくるが、ペアになる町があることは変わらない)。

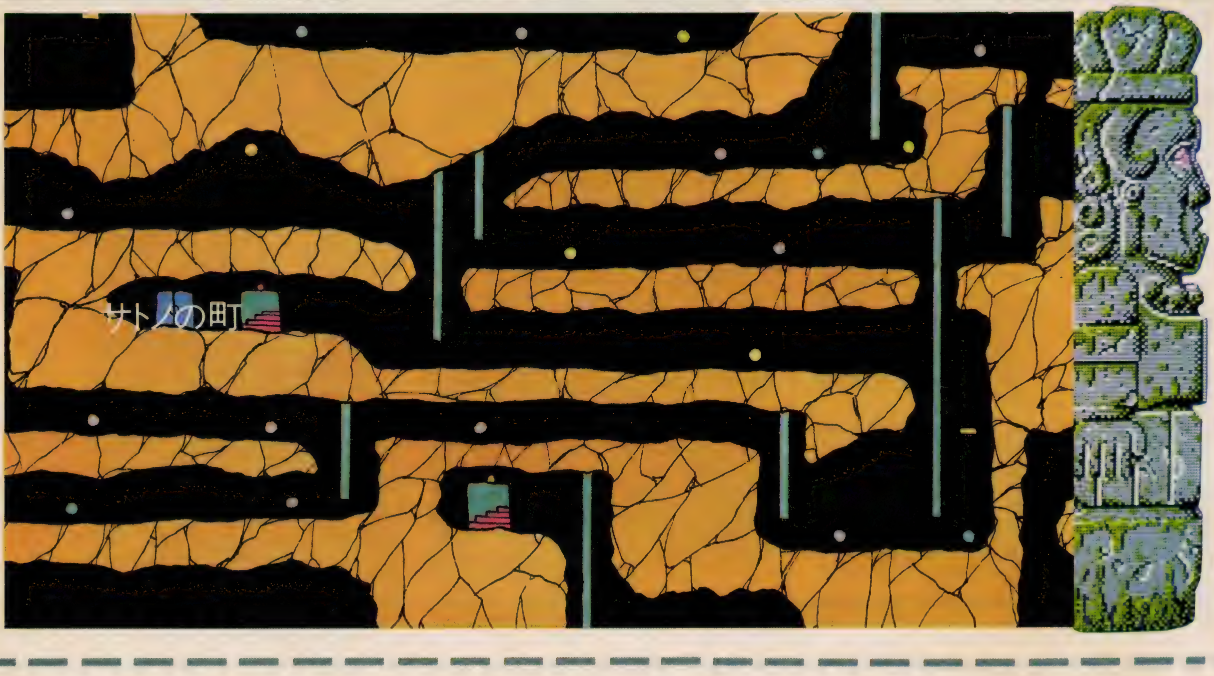
スタート地点であるフェリシカ城のはずれにあるムララの町は、さらにそのはずれにあるマリシア洞での戦いのための前線基地になる。武器屋などで売っている商品とか、銀行でのアルマスの換金レートなどのちがいはあるが、町や村の中にある建物の種類はどこもほぼこれと同じ構成になっている。ただ、1つだけないのは、宿屋である。なぜ、このムララの町に宿屋がないかというと、ただで体力を回復することのできる教会があるからである。ゲームを始めたばかりで、まだ、戦闘に長けていないものたちのための、慈悲深い配慮である。んで、町が変わると、商品とか換金レート以外に、建物の外観なんかも当然変わってくるのだが、中で仕事している人はみんな同じ顔ぶれなのだ。だからといって、この個性豊かな連中の顔は飽きることがない。飽きるどころか、モンスターたちとの長い戦いのあと、洞窟をぬけて彼らの顔や人間的なふるまいを見ると、「ああ、無事に帰ってこれてよかった」なんて思ったりするのである。

こいつぁ春から面白い

そんなわけで、もろ人間性丸出しの彼らのことをよろしく頼むっ、てな感じで2ページ使って紹介したわけだ。でも、きれいでしょ? 実際、画面のスクロールなんかもスムーズですごいきれいだし、スピードに関しても全然文句ない。

薬草を買いにMAGICのお店なんかに行くときは、ほんとにウキウキものなのだ。

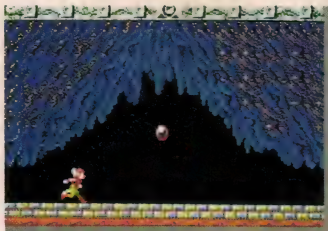
ところで、このゲームのRPG的部分なんだけど、主人公が成長するのはヒットポイントだけ。これは、経験値によってふえるのだが、ここでひとひねりある。主人公は、敵と戦っていくうちに経験値がふえていくのだが、これは、数字では表示されない。自分で戦っているうちに「もういいかな」と思ったら、町の賢者のところへ行って、経験を見てもらう。水晶玉の中をのぞきこんだ賢者が、「汝の背後には精霊の力がみなぎっておる。おおっ! 精霊の力がそなたに宿りおった」といってくれたら、ヒットポイントのMAXが上がる。経験値が足りない場合でもただ

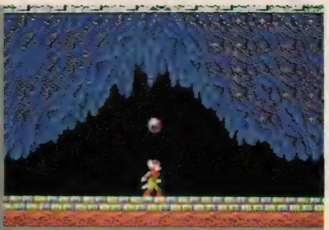


追い返されるのではなく、もうすぐレベルアップできそうなときには、「汝の背後に精霊の光が淡く見える。もうすこしじゃ、がんばりなされ」とか、ことばでなんとなくわかるようになっている。で、「そうかそうか、もうすぐか、よーし、がんばるぞー」なんていいながら、また戦いにもどっていく。ここらへん、「そうか、あと867ポイントか」なんかいって、戦いにもどっていくよりも気分がいいんじゃないかって気がする。

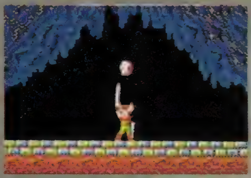
こうやって、たっぷりと人間味にひたったあとには、モンスターたちのお相手をしてやらなきゃならない。洞窟の中をたったったっと駆けぬけて（実際にそういうデモがある）、いざマリシア洞へ。

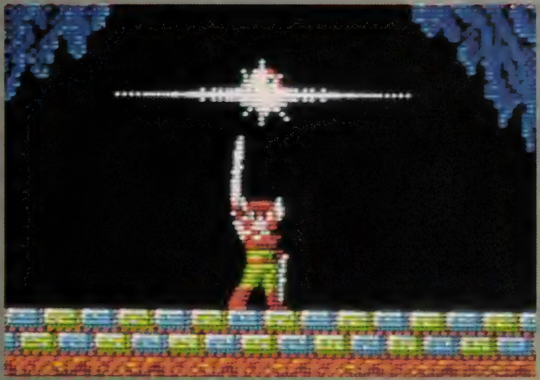
モンスターをたおすと、アルマスというものが手に入る。今のところ、ふつうのアルマスと、1個で10個分のエネルギーのあるアルマスの2種類までは見つけているが、あとの面になってまだそれ以上のものが出てくるかもしれない。同じキャラクターでもちがう種類のアルマスが手に入ることもある

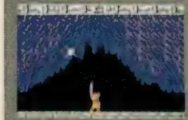

デカキャラとの戦いに勝つと……

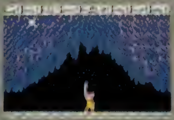

クリスタルが手に入って……

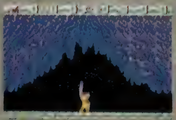
勝利


剣をふりかざせば……


ピキーン！てな音がして……。


キラキラ音を立てて……


画面上のパネルに……

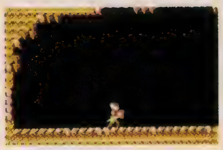

はまるのだ！

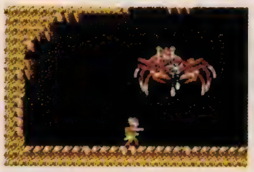
さっ、次の町へ！

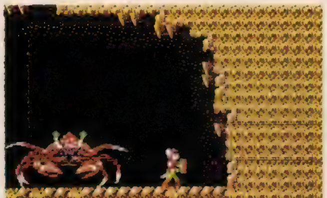
えんかうんたぁ！

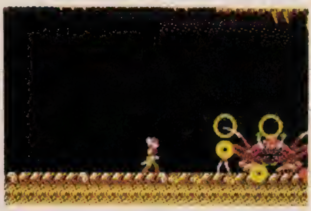
デカキャラとの対決。当然ながら、これが面ごとの最大のイベントである。動きのいい、うまそうな（!?）キャラが8ぴきも待ち受けている。こいつらをたおして、クリスタルを奪い返すのだ！

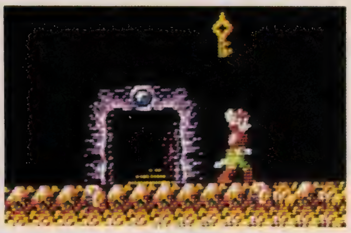
デカキャラのお出ましだ！


さあ来いっ！


泡を吹きながら迫る！

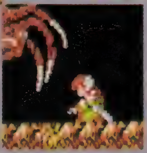

これがまたよく動く。

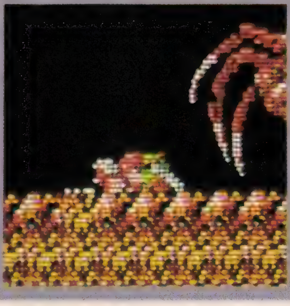

やたっ！ 鍋にして食べたい！


次のステージへの扉とカギが！

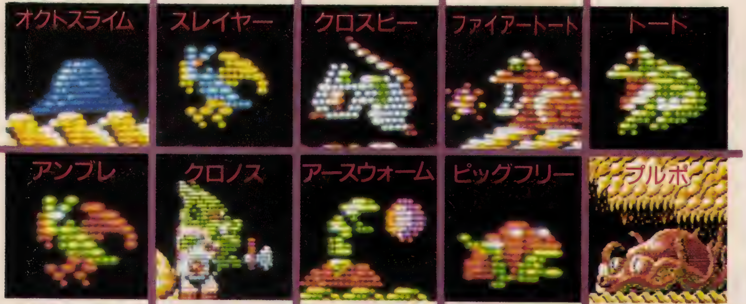
敗北

HPが0になると……


膝からくずれていく。

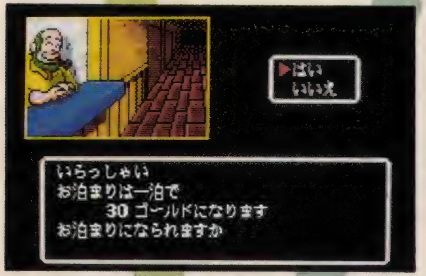

無念！ まさに力つきてたおれたって感じなのだ。

こいつぁ新春(はる)から面白い

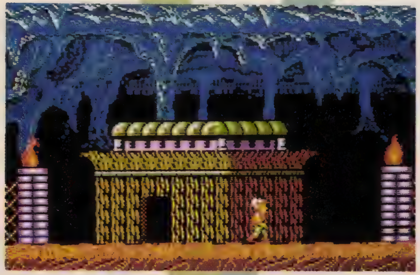


敵キャラさんたち

サトノの町の入り口にいたじいさん。



「はい1名さまごあんなーい」としゃべる。



ここは賢者の家。

今度はタコか。なんかうまそうなもんばっかだなー。

し、まったく手に入らない場合もある。これを集めて銀行に持っていくとお金にかえてくれる。このアルマスというもの、魔王(まおう)のエネルギーの一部なんだけど、加工して、薬とか防御壁(ぼうぎょへき)なんかをつくることができるということになっている。

だから、町に持っていけば、お金にかえてくれるという設定なのだ。

こうやってお金をためて、銀行に預けておく。銀行は、どの町もオンラインでつながっているから、預けておけば、ほかの町や村へ行ってもすぐにおろすことができる。ま、だいたい、戦いに出るのにあり金全部持っていくってのも不自然だったわけだけど、どうして銀行に預けておく必要があるのかというと、それ以外の理由がある。洞窟(どうくつ)の中で死んでしまうと、精霊(せいれい)が助け出してくれるのだが、そのときに持っていたお金やアルマスはすべてなくなってしまうのだ。ただし、預金しておいたものは残っている。だから、換金(かんきん)と預金はまめに町にもどってやったほうがいいと思うよ。で、こうやってせっせとためたお金で、武器や防具を買う。防具のなかでも、初めのうちに手に入る盾(たて)の種類は、モンスターの発射する弾(たま)などを完璧(かんぺき)に防いでくれるのだが、体当たりに対しては弱く、傷ついてしまう。防具自体に、HPのようなものがあって、これが0になってしまうとこわれてなくなってしまうのだが、0になる前に武器屋に持っていって修理してもらえば、また新品同様の防具として使えるようになる。この修理代なのだが、当然HPが0に近いほど、修理費がかかる。また、高価な防具ほど同じ破損でもお金がかかるようになっている。

まだ、バランス調整とかしている最中で、最終的なものにはなってないんだけど、遊んでみて、洞窟(どうくつ)の中に限っていえば、「これって、やっぱアクションゲームだな」っていうのが第一印象だった。というのは、けっして悪い意味じゃない。いままでのアクションRPGによくあった、敵と触れること＝戦闘(せんとう)で、数字的なもの（HPとかAPとか）でダメージいくつって決めていた世界を、本当に剣(けん)をふりまわして戦って、当たれば当たっただけのダメージ、あとは剣(けん)の性能と本人の腕(うで)しだいという状況(じょうきょう)に変えてしまっている。これって、はっきりいって、スピードとか動きの細かさとか、つまりは操作性がよっぽどよくできてないと悲惨(ひさん)な結果になりかねない。

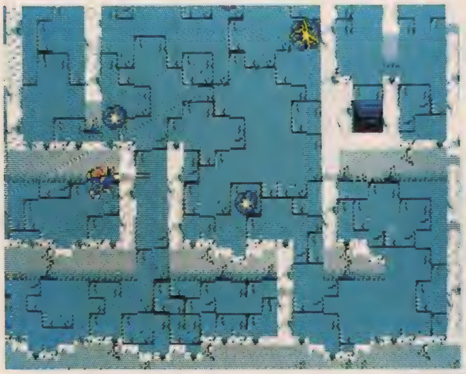
ゲームアーツさんちの『ゼリアード』ちゃんは、それを難なく実現しちゃってたってわけ。

写真だけでは動きは十分説明できないが、まず主人公の剣(けん)さばき。基本的には上段からふり下ろすのと、真横からふるのとの2通りある。応用形として、ジャンプしながらふり下ろすとか、しゃがみながら横にふるとか、崖(がけ)などから飛び降りるときに下向きに構えるとかがある。さらに、走ったりジャンプしたりいろいろな動きをミックスすれば、攻撃(こうげき)方法は、いろんなバリエーションができる。このバリエーションも敵キャラの動きが複雑なほど生きてくる。敵は、キャラクターごとに動きがちがっていて、場合によっては、複数の種類の敵キャラが一度に襲(おそ)いかかってくることもある。剣(けん)の強さとかはあるけど、「戦いはあくまでも同じフィールド上で行われ、プレイヤーはキャラの操作に習熟していき、より強い敵との戦いにいどむ」というアクションゲームの男らしさがよく出ているRPGなのである。今から腕(うで)が鳴るのである。

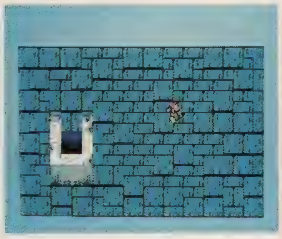
RPG

ハイドライド3

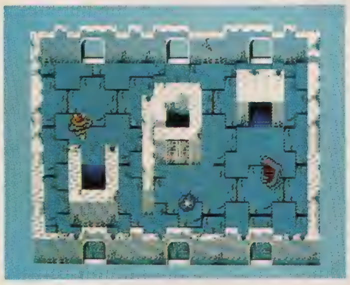
T&Eソフト　PC-8801mkIISRシリーズ　5インチ2D　2枚組　7,800円
MSX　4メガロム　7,800円　MSX2　4メガロム　7,800円



ここがレベルアップに最適、ぼくのおすすめの6階右下の区画だ。カベごし攻撃でやっつけまくるのだ。



ハーベルの塔の屋上だ。柵がないから落ちないように。



塔の上のほうはみんなこれぐらいの広さ。

どうせならステレオで!

みんなが待ちに待ってた『ハイドライド3』。11月21日にPC-8801mkII SR版が発売されたことだし、さっそく買ってプレイしている人もかなりいるんじゃないかな。MSX版もそろそろ店頭にならびだすころだろうし。

ところで、先月号の「ハイドライド3ハンドブック」は気に入ってもらえたかな？　発売前からあんなにいろいろと公表しちゃうと、ゲームを解く楽しみがなくなっちゃうんじゃないかと心配した人もいるかもしれないけど、『ハイドライト3』の世界はあれくらい知っていたからといって簡単に解けてしまうような小さなものじゃないのだ。実際、この先どれだけの舞台が広がっていることやら……。

でもって、あのハンドブックのデータなんだけど、発売前のバランス調整やなんかで一部変更箇所が出てきてしまった。その訂正コーナーを今回のせておくから、みんなの手元のハンドブックを直しておいてね(なかには編集ミスもあったんだけど……)。

そういえば、88にはFAとMAなんてのがまた出たけど、もしかしてもう使ってるなんて人はいるだろうか？　じつは、この『ハイドライド3』は、FAのステレオ音源に対応しているんで、スピーカーをつなぐと、BGMがステレオで鳴り響くんだ。さっそくためしてみたけど、同じ曲でもグンと音に広が

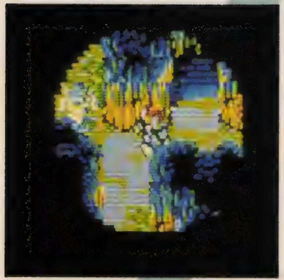
水の城に入るには暗証カードがいるけど。

こいつぁ新春から面白い

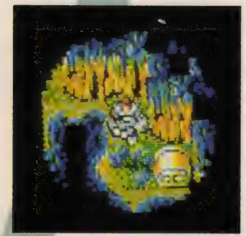
ARPGといったら やっぱりこれだよね

そうはいっても簡単に手に入るものじゃないんだから。

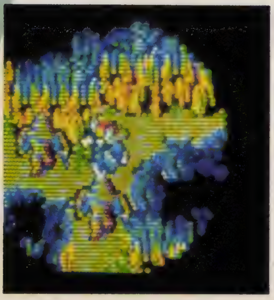
はあ、そうですか。



洞窟に入ったところ。



宝箱み〜つけ。



やばっ！ ゾンビに囲まれた。

りが出て、サイコーに気分いい。ぼくは、FRを持ってるんだけど、こりゃもうサウンドボードIIをつけるしかないって思ったもんね(ちょっと高価だけど)。

意外と便利な小型の弓

といったところで、先月のハンドブックの完全攻略法でやったところからあとの部分をレポートしてみることにしよう。

このゲームを進めていくうえで、いちばんやっかいなのが持ち物の重量制限だ。店ではいろんなものを売ってて、ほしいものがたくさんあるのに、制限がきつくて思うようにいかない。敵をたおすと金貨が手に入るから、そのぶん余裕をもたせなくちゃいけないし。金貨だっていくら両替したところで、何万ドルもたまればそうとう重いからね。こうしてみると、森の街の銀行が閉鎖されてしまったのはほんとに残念だった。なんでも銀行では両替のほかにキャッシュカードを発行する予定だったんだそうだ。キャッシュカードなら、何ドルあっても軽くてすむもんね。そうすりゃもう少し楽に進めたかもしれないのに。う〜ん、ドラえもんの四次元ポケットはアイテムのなかにないもんだろうか。

結局、少しでも余計に物を持とうと思ったら、地道にレベルを上げるしかないのだ。今の段階で経験値をかせぐとなると、場所はハーベルの塔ということになる。最初のうちは1階でバルバルを相手にすることになるけど、もうちょっと強くなったら上のほうに行って、エルガルやダークアイをやっつけたほうが効率がいい。このときわりと有効な武器が地下の街の武器商店で売ってる小型の弓だ。3000gとけっこう軽いわりには50の攻撃力があるし、なんといっても射程距離が15もあるのが大きい。塔の上のほうの階だと、タテ方向なら端から端まで届いてしまうんだもん。こいつを使って30階のあたりを階段で行ったり来たりしてればけっこうかせげるもんだよ。また、武器が剣ならば6階をおすすめしたい。カベごし攻撃の連発でバルバルとエルガルをたおしまくるのだ。

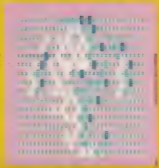
攻撃力という面からすると武器は剣のほうが絶対有利だ。剣の場合、攻撃力は素手の攻撃値+剣の攻撃力だけど、飛び道具だとその武器の攻撃力だけが有効になる。だから、ある程度以上のレベルだと、弓で攻撃するより素手のほうが強力だったなんてことになってしまうのだ。もっとも、遠くから攻撃できるという飛び道具の利点も捨てがたいけど。

洞窟でドラゴンと対決だ

ハーベルの塔と天空の街、水の城をひととおりまわり終え、塔である程度レベルを上げたら、次にめざすのが地下洞窟だ。洞窟がどこにあるのかはまだ教えるわけにはいかないんで、なんとか自分で見つけてほしい。洞窟へ入るには、ランプとオイルは絶対必要だ

モンスターのステータスだぜ

Ⓐ移動速度（数値が大きいほどおそい） Ⓑ性格 Ⓒ直進性（数値が大きいほど直進する） Ⓓ体力 Ⓔ腕力 Ⓕ機敏さ Ⓖ攻撃値 Ⓗ防御値 Ⓘ魔力 Ⓙ教養度 Ⓚ再発時間（バルバルを10とした相対比） Ⓛたおしたときに得られる経験値 Ⓜたおしたときに得られる金額 Ⓝ道具をくれる確率（1／nの確率） Ⓞもらえる道具の種類（22：鋼性の盾） Ⓟ攻撃の有効射程距離（3よりも大きければ飛び道具攻撃） Ⓠ攻撃のスピード（数値が大きいほどおそい）

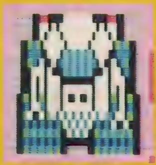


Spirit 浮遊霊

Ⓐ15Ⓑ中立Ⓒ8Ⓓ80Ⓔ182
Ⓕ120Ⓖ140Ⓗ117Ⓘ0Ⓙ1
Ⓚ10Ⓛ120Ⓜ0Ⓝ0Ⓞ0
Ⓟ3Ⓠ3

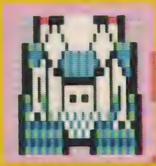
Ghost 悪霊

Ⓐ7Ⓑ悪Ⓒ4Ⓓ50Ⓔ180
Ⓕ85Ⓖ70Ⓗ180Ⓘ50Ⓙ80
Ⓚ10Ⓛ95Ⓜ0Ⓝ0Ⓞ0
Ⓟ3Ⓠ3



Guard Robot 護衛ロボット

Ⓐ3Ⓑ悪Ⓒ2Ⓓ210Ⓔ174Ⓕ110
Ⓖ80Ⓗ132Ⓘ0Ⓙ50Ⓚ10Ⓛ105
Ⓜ900Ⓝ50Ⓞ22Ⓟ3Ⓠ7

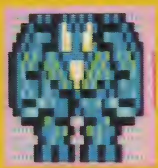


Defencer ディフェンサー

Ⓐ3Ⓑ悪Ⓒ4Ⓓ250Ⓔ142
Ⓕ78Ⓖ100Ⓗ157Ⓘ0Ⓙ100
Ⓚ25Ⓛ130Ⓜ300Ⓝ0Ⓞ0
Ⓟ3Ⓠ3

Auto Attacker 自動攻撃装置

Ⓐ3Ⓑ悪Ⓒ7Ⓓ130Ⓔ210
Ⓕ1Ⓖ100Ⓗ200Ⓘ0Ⓙ200
Ⓚ255Ⓛ80Ⓜ0Ⓝ0Ⓞ0
Ⓟ5Ⓠ1



Guba グバ

Ⓐ7Ⓑ悪Ⓒ5Ⓓ100Ⓔ119
Ⓕ154Ⓖ73Ⓗ122Ⓘ0Ⓙ20
Ⓚ15Ⓛ90Ⓜ1000Ⓝ0Ⓞ0
Ⓟ3Ⓠ7

Beam Computer ビーコン

Ⓐ15Ⓑ悪Ⓒ7Ⓓ200Ⓔ250
Ⓕ1Ⓖ100Ⓗ200Ⓘ0Ⓙ200
Ⓚ30Ⓛ140Ⓜ0Ⓝ0Ⓞ0
Ⓟ30Ⓠ3

から忘れないこと。どうせなら天空の街で売っているスーパーオイルのほうが遠くまで照らせるから、とくに初めて入るときなんかはこっちにしたほうがいいだろう。また、オイルが途中できれると悲惨だから、2つは持ってたほうがいい。

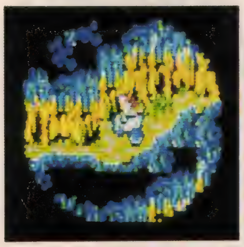
洞窟の中に入るとランプで照らしているところしか見えない。ランプがないと見えるのは自分だけだから、ふつうはまわりから敵の集中攻撃を受けてあっさり死ぬのがオチだ。(ただしMSX版では、キャラクターをスプライトを使って描いている関係上、ライトが届いていなくても敵キャラだけはちゃんと表示されてしまう)。だいたいこっちは道のあるところしか通れないってのに、敵の悪霊やらなんやらはどこだって通りぬけて襲ってくるんだもんなあ。

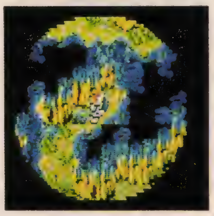
洞窟はけっこう広くて、しかも全体を一度に見わたせないため、迷いやすいし、途中あちこちにワナがしかけてあったりする。毒針なんかはまだいいほうで、『II』にもあった金しばりのワナとか、一気に体力が減ってしまう爆弾のワナなんてのがある。

こんなにワナがあるからには、それなりの見返りってのもあって、宝箱がけっこうある。でもワナつきのやつもあるから、できれば調査の魔法も覚えておきたいね。

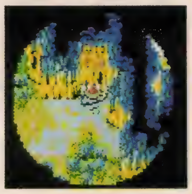
でも、この洞窟でいちばん重要なのはなんたって三つ首のドラゴンだ。初めて出てくるデカキャラだもんね。まず、こいつのいる部屋に入ると、入り口が閉じてしまって、ドラゴンをたおすまでは出ることができなくなる。そのうえウインドーを開くこともできなくなるから、ダメージを受けても回復さ

うっ、からだが動かん！



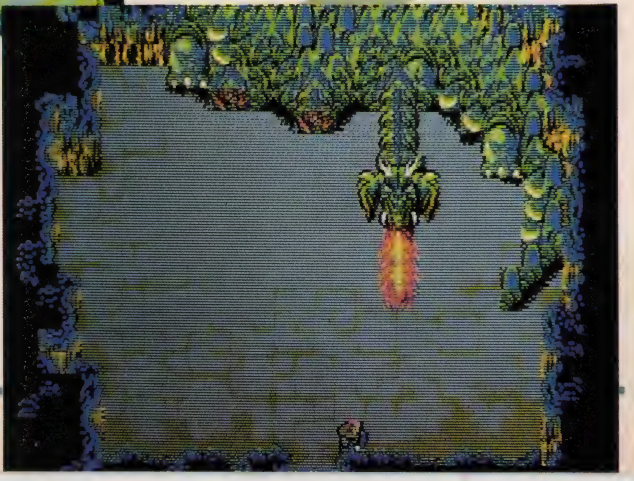


袋小路ではとくにワナに注意。

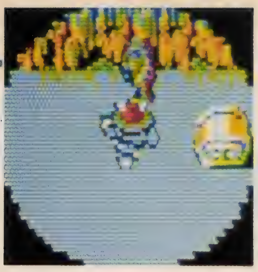


カベに何か書いてあるけど、読めないや。

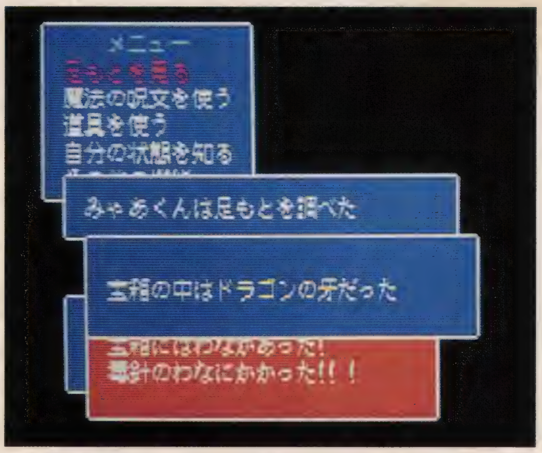
出たっ、ドラゴンだ！



あと、首1つだ。

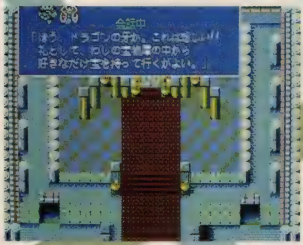


ドラゴンの死んだあとに宝箱が……。



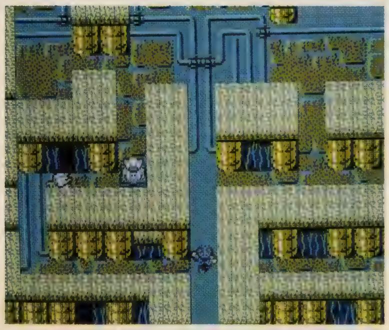
中身はドラゴンの牙だった。やったね。

24時間動こうとしない門番がいたけど……



王さまの許しを得たから……

入れてくれるようになった。



先に進むとこ～んなところもあるんだぞ。

こいつぁ新春から面白い

せる手段がないのだ。少しでも体力が回復することがあるとすれば、食事の時間になったときぐらいだろう。だからドラゴンの部屋に入る前には、必ず体力をMAXまで回復させておかないとマズイ。

部屋の中はすみずみまで明るいから、戦闘中にオイルがきれる心配はしなくてもいい。さて、肝心のドラゴンとの戦闘だけど、敵さんは3つの首がかわりばんこにこっちに向かって火を吐いてくる。こいつに当たると一気にダメージがふえるから、とにかく火から逃げるタイミングをつかまなくちゃいけない。なにしろ相手はドラゴン、火を吐こうと口を開けたその瞬間にその口を攻撃しないかぎりダメージをあたえることができないときてる。ま、武器は何か飛び道具を使ってないとまずムリだろうね。剣なんかじゃドラゴンを攻撃した直後には黒こげになりかねない。しつこく撃っては逃げ、撃っては逃げるということを根気よくくり返して、1つずつ首をたおしていくしかない。このとき戦士の石を使えば連射ができて便利だ。

首尾よくドラゴンをたおせば、あたりは再び暗さをとりもどす。ドラゴンとの戦闘はけっこう時間がかかるから、もしオイルを1つしか持っていないと、せっかくドラゴンをたおしたのに暗闇の中で道に迷ってのたれ死にってことになる。ドラゴンをたおしたあとをよく見てみると……、宝箱があるねぇ。

中には、いまたおしたドラゴンの牙が入っているのだ。これをあそこへ持っていけば……。あそこってのは、やっぱ水の城しかないじゃん。

水の城への入り方がまだわからないってヤツはいないよねぇ。ハンドブックであれだけあけすけに書いちゃったもんなぁ。まだわからないってのは、きっと街や城の人たちとあまり会話をしていないからなんだろうなぁ。『ハイドライド3』で次に何をしたらいいかってことのヒントは、たいてい街の人たちのことばの中に隠されているからね。

王さまにドラゴンの牙をあげればどうなるかっていうと、写真のほうを見てのとおり。

さらにこの先は……、発売直後だしまだいえないね。ま、ぼくだってそんなに先まで進んでるわけじゃないけどさ。まあ、この続きはまたの機会にってことで、今回はこれぐらいにしておこう。

12月号付録「ハイドライド3ハンドブック」訂正のコーナー

P.6 なんでも屋商品リスト
薬草、解毒剤を追加

P.7 武器商店風太郎商品リスト
やり、小型の弓を追加
銅製のヨロイ→鋼製のヨロイ
銅製の盾→鋼製の盾
古びた倉庫（写真の変更）

P.13 スリング：Ⓒ+20→Ⓒ20
やり　：Ⓒ+30→Ⓒ30
小型の弓：Ⓒ+50→Ⓒ50

P.14 体力回復剤
ⒻLIFE+60→ⒻLIFE+20

P.17 ゾイド→ゾッド

P.20 左側13行目：ジェリーなら
100ぴき→50ぴき

広大なマップに突然のワナ。オール3D画面によるファンタジーPRG。いま、アメリカで大人気のゲームが日本上陸。数々のRPGをこなした君はまた新たな冒険に出発する。

RPG

マイト・アンド・マジック

スタークラフト　PC-9800シリーズ　2枚組　PC-8800シリーズ　4枚組　9,800円
（FM-7シリーズ　4枚組　X1シリーズ　4枚組　発売予定）

キャラクターを6人そろえたら町へ出発！

前回、開発段階での記事を書いたのだけど、RPG大好き少年たちは、読んでくれたかな？　あのときはゲームディスクも編集部に来てなくて、スタークラフトまで取材に行ったことを書いたわけなのだ。そして今回、やっと編集部にディスクが送られてきた。いやー、けっこうダンジョンもキレイだし、イイ線いってるのではないだろうか？　それでは『マイト・アンド・マジック』の世界へいざ出発。

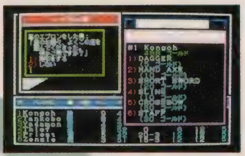
目的？私にはわかりません

このゲームのマニュアル、はっきりいってよくわからないのだ。まあ、だいたいRPGのマニュアルなんて最初はわからないものさと、いかにも知ったような気持ちでいたので、とりあえず「キャラクターをつくる」というところを読んで、キャラクターをつくったのでありました。このゲームのディスクには、あらかじめ6人のキャラクターが入っているのだけど、それを使ってはRPGファンとしてはよくないのだと思い、そうだ！RPGはキャラクターの成長や、その過程を楽しむんだから、自分でつくらなければいけないんだあー！との一念のもとに、その6人を使うことをためらったのでありました。

さて、1つのパーティーには6人までだから、とりあえず6人つくらなければいけない。ゲームを始めると、メインメニューで(1)キャラクターをつくるというのが出るので、そこへ行ってつくるのだけど、なれる職業は全部で6つなのだな、これが。騎士、戦士、射手、僧侶、魔法使い、盗賊。これで全部。えーっ！『ウィザードリィ』みたいに成長したら上級キャラになれないの？と思わず思ってしまったのだが、そこはそれ、それがゲームの特色というもんだとも考えたのだ。さて、キャラクターの能力は7つに分かれている。知性、強さ、魅力、耐久力、すばやさ、正確さ、好運度。英語を日本語に訳したぶん、すぐには判断できないものもあるけど、高ければ高いほどよいというのが、この世の常識！ということで、何回もつくり直せばいい。

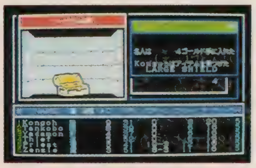
この値によってなれる職業となれない職業があるので要注意。何回もくり返して好みのキャラクターをつくること。職業のあとに種族、属性、性別を決定するのだけど、これらのちがいはじつはゲームを進めていくと重要であることに気づくときが必ずくるのだ。たとえば、あるワナにはまっても、男だけしか傷つかない場合もあるし、また善の人しか持つことのできないアイテムや、反対に悪の人しか持てないものもあるのだ。そのほかにも善でないと入れない、なんてところもあるから、いろいろなバリエーションをとりまぜてつくるのがいいような気がするのだが、読者諸君は、好きなようにつくってほしい。とりあえず6人できたとこ

食料品店です。

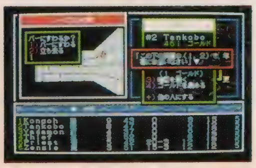


武器屋ね！

ORCとの戦い。ORCは負傷したぞ！



やったねゴールド。アイテムも手に入るぞ。

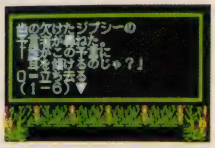


酒場では情報が聞ける。大切ね。

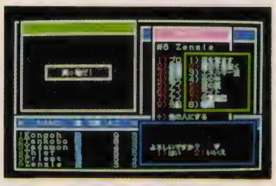
こいつぁ春から面白い

ろで町へ行く。最初、キャラクターがいる町はソーピガルというところだから、そこへ行ってパーティーを組んだけれど、組み方は、とにかく前にファイター系の人たち（戦士、騎士、射手）を配置して、後ろに盗賊、僧侶、魔法使いというような感じがいいと思う。ところでパーティーは組んでみたけれど、パーティーの使命は？といえば、だれも知らない。マニュアルにだってそんなことはただのヒトコトも書かれていない！　でも、とにかく冒険の旅に出かけてみることにしよう。

影像には、意味深長なメッセージが……。

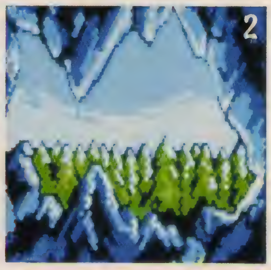


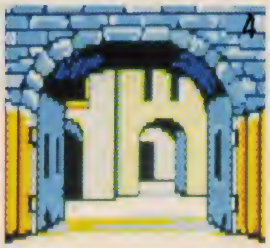
ジプシーの予言。聞きもらすなよ。



ここはライトの呪文が効果的。

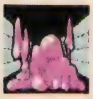
町や洞窟の風景

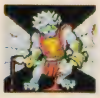


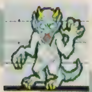


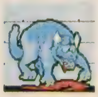
1.洞窟
2.外だ
3.表だ
4.町だ

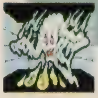
ソーピガルの町の"モンスターガイド"

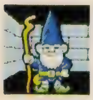


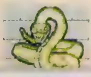












ENCOUNTER!

まずソーピガルの町を歩こう、と、宿屋を出る。そうすると横に武器屋と食料店があるのだ。マップを見てもらえばわかるだろうけど、とりあえず無視しておこう。おっと待った。その前に装備をしておくことが必要！　生まれたて？のキャラクターはCLUBを１つずつしか持ってないので、とりあえずそれをつける。装備はキャンプモードで装備するを押して、アイテム番号を選べばそれでOK！　さて、これでモンスターをたおしに出発することにする。どこがいいかな？　１つだけ扉にカギのかかってない部屋が、（11，９）にあるので、そこへ行こう！　どんなRPGもそうなのだけど、１回敵をたおすごとにセーブ、セーブ、というぐあいに（このゲームの場合は宿屋へ行ってサインすることでセーブできるのだ）、こまめに宿屋へ行くのだ。さて、モンスターとの戦いだ！　モンスターは、あるところで必ず出現するという方式と、ランダムに出てしまうという方式の２つあるのだけど、モンスターが必ず出るところはマップにメモしておこう。モンスターとの戦いに入る前に選択メニューが出る場合がある。その場合、メニューには、攻撃する、賄賂を贈る、退却する、降伏すると出るけれど、レベルの低いうちは賄賂も降伏も成功したためしがないので、それより攻撃か退却のどちらかにしたほうがいい。HPがあるうちは攻撃、ないときは退却がベターじゃないかな？　パーティーが先に敵を見つけたときは、やりすごすこともできるようになっているので、それもいい。

さあ！　モンスターとの戦いだ。

モンスターとの戦い方は一般のRPGと同じで、ターンごとに、たがいが１人１回ずつ攻撃できるようになっているのだ。剣でもミサイル攻撃でも魔法でも同じだ。ここで、ハンデというものが出てくる。モンスターに＋１なんていうものなのだけど、それは、そのターン中、有利になるということなのだ。自分からの操作はできないから、これを見ながら作戦を考えてほしい。

モンスターのなかにはSNAKEのように毒の攻撃をするようなものや、フード、宝石をとってしまういやなやつがいるから注意。くわしくはモンスターのリストを見てもらえばわかると思うけど。

モンスターをたおせば、経験値に宝物！というのが相場だけど、経験値はすぐにくれるとして、お宝は？　何もしなけりゃ出てこないのだ。さぐるのSキーを押さなきゃいけないのでありました。宝物には魔法やワナがしかけられているから魔法で調べて盗賊を使って慎重にあけないと、レベルの低いうちはワナにひっかかってしまう。それで死んだりもするから注意。ただ、お

金をかせごうと思ったらあけないワケにいかないから、気をつけて。そしてうまくいけば当然セーブ！

ソーピガルの町へようこそ！

それではパーティーご一行さまご案内。宿を出ると横に食料店と武器屋があるのは前に書いたとおりなのだけど、ゴールドがたまったらこまめに買いに来よう。食料はここでは5ゴールド。武器やアイテムは最初は高くて買えないけれどガマンすること。待てばカイロのひよりあり。いらないアイテムも半額で買いとってくれるから、たとえばBAG of SILVERなんかを売りに来ればいいと思う（使いみちのないアイテムだから）。

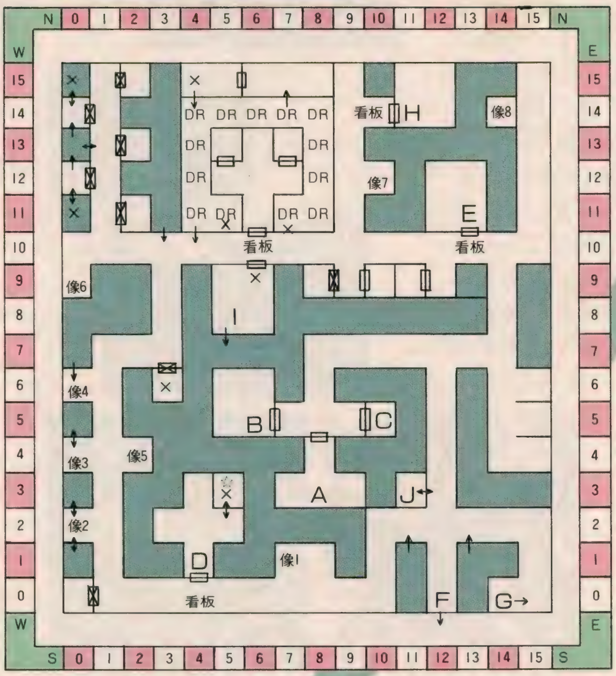
(13,11) はトレーニング場だ。ここは経験値が次のレベルに達したときに行けばレベルと魔法のレベルを上げてくれるのだけど、トレーニング料をとられる。ゴールドが足りなければレベルが上がらないから、ゴールドをムダ使いしていたパーティーにはちょっときびしい。心を入れかえてゴールドかせぎをしないとだめなのだ。

(4,1) はムーンシャドウ寺院だけど、ここでは中毒や病気といったことを治療してくれる。もちろんタダではない。どこへ行っても金がかかる。RPGの世界も金しだいといったところだろうか？

(11,14) には大切な情報がある酒場がある。この手のRPGのように、ここで酒を飲んでボーイにチップをやればいくつかのことを教えてもらえる。ただ、酒を飲みすぎないこと。体調が悪いと出たらもう飲みすぎだ。キャラクターを見てみればわかるけどアル中になってしまうのだ。

(6,10) は牢屋がある。さて、その向かいの部屋（6，9）の中には落とし穴がある。落ちると地下へ行けるけど、レベルが低いうちは行かないほうがいいだろう。町にはそのほかにも彫像がたくさんあって、情報が隠されているけど当分は必要ないと思われる。ただ、情報はすべてメモしておいたほうがいい。

1 SORPIGAL

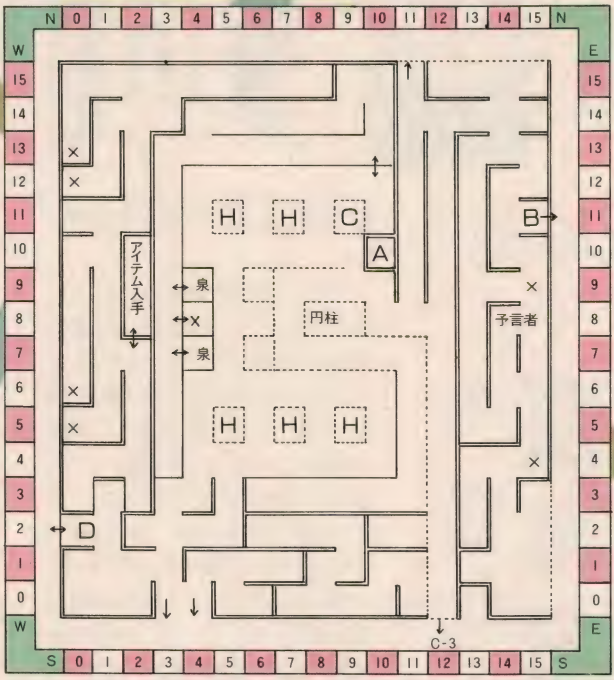


像1 ハーフオーク
像2 ブルードラゴン
像3 人間のクレリック
像4 灰色のミノタウロス
像5 人間の騎士
像6 エルフの魔法使い
像7 ノームの盗賊
像8 ドワーフのパラディン

A……宿
B……武
C……食
D……寺
E……練
F……出口
G……階段
H……酒
I……落とし穴
J……？

☆……暗闇でマジックも使えず休めばよい　TE……テレポート　D……暗闇　R……休めない

2 地上



……:木立
══:岩
──:森林
×××:溶岩

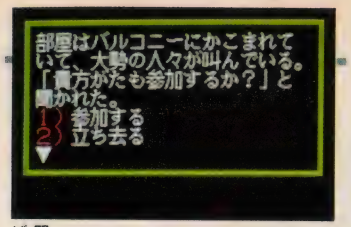
A……穴
B……洞穴
C……予言者
D……彫像
H……ワナまたは落とし穴または戦い

1
ソーピガルは最初の町なので、とにかくここで基本的な操作に慣れよう。
FOODやHPが少なくなったら早めに宿へ帰ること。
GOLDをムダ使いしないように。病気になっても金がないと治せないのだ。

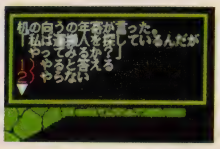
2
外／　外はハッキリいって見にくい／　何が見にくいって、道、木、岩、すべてが見にくい。これではマッピングしたって迷子になってしまう／　通れる密林というのもあるから、注意して地図作りに専念してほしい。

3
ソーピガルの町の下にある洞窟だ／　真っ暗なのでライトの呪文が必要なのだ。
とにかくここに行くにはレベル3の呪文が使えるようになったほうがいいと思う。老人をここで捜してみてほしい。

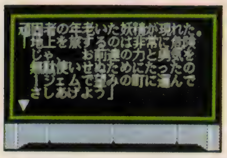
こいつぁ新春(はる)から面白い



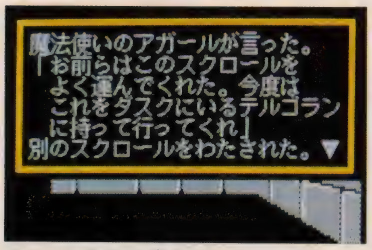
闘技場の中。参加すれば戦いの場面になる。



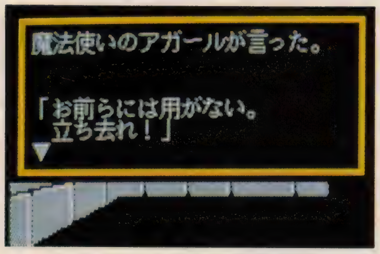
老人のおことば。やるっきゃない！



ここからエルキューンへ出発だあ。



やった！　アガールがいた！



もう一度アガールに会うと……。

表へ出てみよう！

表への出口は（12, 0）にある。そこから表へ出ると木や岩の世界である。マップを見ながらすぐ近くの予言者のところへ行ってみる。そこで紋章(もんしょう)がわかるだろう。こういったことは、あとになって重要だから、これもしっかりとメモ。地上はけっこう強いモンスターがいるし、道が見にくいので、しっかりマップを作らないとすぐに迷子になってしまう。この地上エリアにはアイテムがある場所や、洞穴(ほらあな)、泉が見つかったりするから、すみずみまで歩いてみてほしい。ただ、雪崩(なだれ)には注意しよう。道がなくなってしまうから。あと、落とし穴にも注意。ここは町とちがって、モンスターが出るのだ。

洞窟(どうくつ)の老人だ

酒場で聞いた情報によると、地下洞窟(どうくつ)の（1, 2）で老人に会えというのだが、その前に洞窟(どうくつ)の探検でもするか！ということで、いろんなところへ足をのばしてみよう。と、地下へ下りると真っ暗！　ここで魔法(まほう)使いのライトの呪文(じゅもん)を使うとやっと明るくなるので、下へ下りたら必ずかけよう。

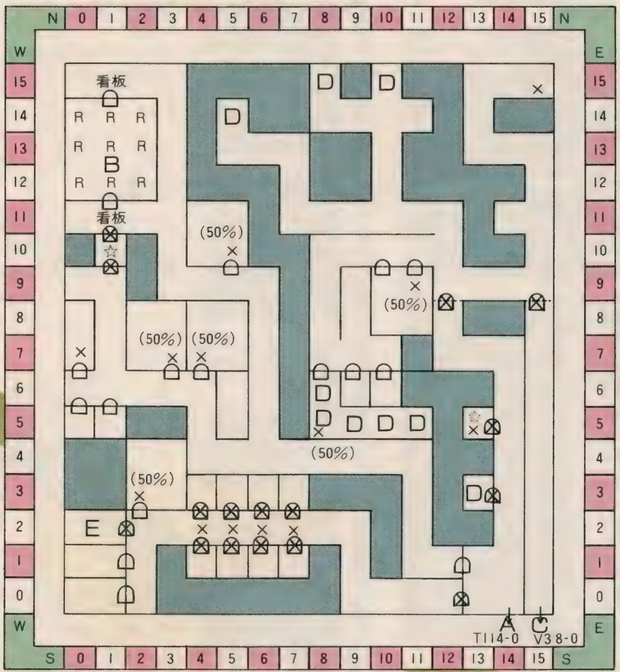
（1, 12）には、闘技(とうぎ)場がある。けっこう強いモンスターだ。参加するのはレベルが5ぐらいになってからにすること。そうでないとやられてしまう。落書きのある場所ではふりむくとモンスターが出る。けれど、バックするとモンスターは出ないから、そこは自由にやってほしい。

さて、問題の老人に会うとスクロールをエルキューンのアガールにわたしてくれというクエストが出る。フム、ここで初めて目的ができた、ということでエルキューンに行きたいけど、どうしよう？　そう。もう酒場で情報を聞いただろう。（12, 3）のカベの中には1ゴールドで、ちがう町へワープさせてくれるところがあるのだ。そこでエルキューンへ行けばよいのでは、と思って行ってみた。

エルキューンに着いたらすぐに町の探検だ。とりあえず宿と酒場を探すといい。酒場での情報ではアガールは宿の奥(おく)にいるらしいというので宿へ行くと奥(おく)にはアガールがいた！　やった！と思う間もなく、次のクエストがあった。ダスクのテルゴランに行けということらしい。うーむ。このゲームはこうやって次から次へとクエストを達成していくとは聞いていたが、そのとおりであった、と感心してしまったのでありました。

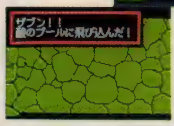
ともかく、困ってしまうようなおもしろいワナもいっぱいあるので注意しながら楽しんでほしい。ただ早さだけ競(きそ)うゲームでは、けっしてない。が、ともかく長いゲームではある。

3　UNDER SORPIGAL



A……上り階段
B……男
C……入り口
D……落書き
E……年寄り

こんなワナもあるワケだ！



戦いは静かに始まろうとしていた。

あしき神が地上に妖魔軍団を送りこんできたのである。おりしもMILNAS（ミルナス）という平和な土地を治めるTYRANT（タイラント城）の王であるCARTING(カーティング)に1人の王子が誕生した。

君はその王子となり、神より選ばれた仲間を探し出して、妖魔を滅ぼすことができるのであろうか？　そして、いったい魔神宮はどこに存在するのであろうか……。

RPG

魔神宮

ザイン・ソフト　PC-9800シリーズ,X68000　5インチ2D　7,800円

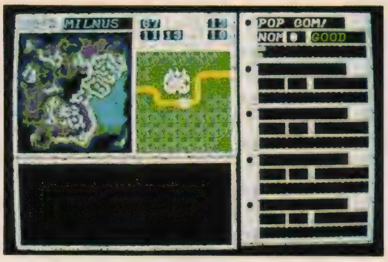
特徴はこれだね

ザイン・ソフトのニューフェースがこの『魔神宮』なんだけれど、これがなかなかすぐれモノなのだ。まずフィールドが200×200あって、それに塔の中やダンジョン、町といったところもあるから、ある程度のマップは必要だね。

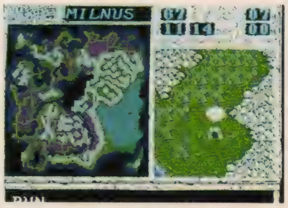
マップは地上も大切だけど、ダンジョンや塔の中も必要。ダンジョンの中では行動したところだけ画面にマップが出るのでそれを書き写してくれ。

モンスターは100以上、魔法は50、アイテムが100と、これだけの数は覚えるのも大変だね。そしてメッセージは200もある。これには重要なものが多くあるからメモしなければならないぞ。

『魔神宮』の世界はそれだけにとどまらない、リアルタイム志向なのだ。時間という設定があって昼間は画面全体を見ることができるけど、夕方から夜にかけてウインドーが狭くなってしまうのだ。また、店によって営業時間がちがうからそれも要注意だぞ。たとえば酒場は午後6時にならなければ開かない。そのかわり、酒場で酒を飲むと貴重な情報をきくことができるのだ。CLOSEDというメッセージが出たときは営業時間外だから、夜まで待とう。宿に泊まると、次の日の朝になるぞ。

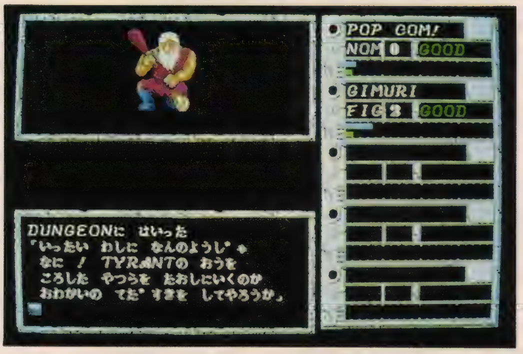


ここのお城からスタート！　最初は1人なのだ。さびしいなぁ……。



歩いていると洞窟の入り口発見！　中に入ろうっと。

洞窟の中は暗い。横のマップも完成されていないんだ。

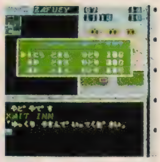


おや？　ドワーフのGIMURI発見！　さっそく仲間に入れた。

町の中にはこんな店があるのだ そのご紹介一っ！

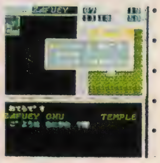
武器屋

最初、キャラクターは何も持っていないから、武器と防具はここで買ってね。



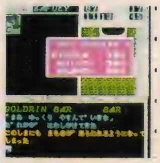
宿屋

泊まるとHPが回復しちゃうのだぞ。



お寺

ここでレベルを上げたり、死者をよみがえらせたりするのだ。



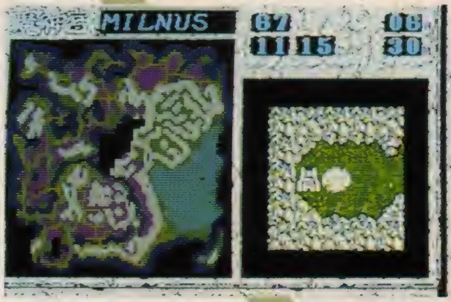
BAR

BARは情報がきける。まあ一杯どうぞ。

雑貨屋

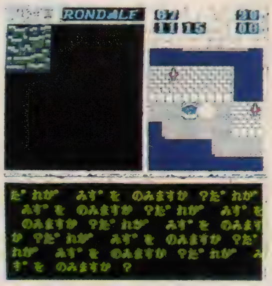
POTION や KEY などを売っている。KEYがないと宝の箱があかないんだよ。FOODもここで買っておくれ。

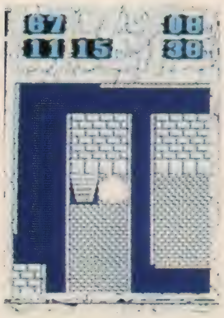
こいつぁ初春から面白い



さて、ここはタワーの入り口があった！

タワーの中には、こんな泉がある。飲んでみましょう。乾杯！

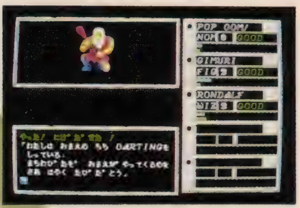




ここは階段。タワーは何階かに分かれているのだ。

宮殿だぁ！　何があるのか？

宮殿に入ると、RONDALF という WIZARDがいた。これで魔法が使えるよ。



ここはさらに奥地。まわりの白いところは砂漠であります。砂漠の中にも町がある。

砂漠の中に洞窟が…、ここの中には囚人島への道がある。

リアルな設定

いやはや、このキャラクターのパラメーターの細かいこと。最初、キャラクターメイキングのときに入力するのは名前、種族それに血液型なのだけれど、それを決めると、誕生日や身長体重なども自動的に決定される。さらにゲームをスタートさせてからキャンプをしたときに見られる自分のパラメーターは見ることのできるもので19あって、そのほかに50ほども設定されている。

これにモンスターのパラメーターが35ぐらいあるから、戦闘のときに同じモンスターであっても戦った結果がちがってくるということが当然なのだ。

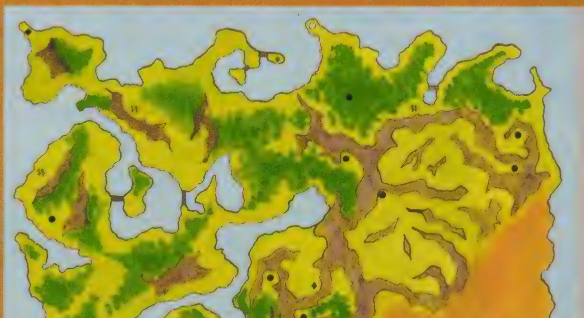
個人差をつけるために、身長や体重がちがうから、食糧を食べる量もちがうわけだ。だからフードは各人とも同じときに買えばよいということではないから注意しよう。

仲間を求めて

ゲームを始めるときは、たった１人からのスタートとなる。なに？　まだキャラクターの入る場所があるじゃないかって？　そう、そこに入るキャラクターは君たちがこれから探し出して仲間に入れなければならないんだ。おっと、その前に君たちは武器を持っていないんだぞ。まず町を見つけて武器と防具を買ってほしい。最初にいるところは城なので、そこから西へ行くと町に入るのだ。

町を出ると、もうそこはモンスターがうろついているかもしれない。モンスターは出会いがしらに突然攻撃してくる場合もあるけれど、それ以外のときには戦闘のほかに逃げることと話すことの３つを選択することができるのだ。まあ、逃げたり話したりするのは相手を選ばなければならないし、当然逃げられないこともある。話はとても重要な情報源なので、そのコマンドは十分に活用してくれ。

仲間を探すには情報とマップが必要だぞ。今回は特別にマップがついているからそれを参考にしてくれたまえ。彼らはダンジョンや塔、それに、はなれ小島にいて、今やおそしと君が来るのを待っているだろう。君には使えない魔法も、彼らは使うことができるのだ。やっぱり、１人より２人、２人より３人いたほうが強いし安全な旅ができるしね。いよいよ５人そろえば、いざ魔神宮へ出発するのだ。



これが全体のマップなのだ。最初は南西の城にいるんだが、その西に町があるから必ず立ち寄ること。見ればわかるだろうけど、ふつうには行けないところがあるから、そこは君たちが行き方を考えてくれ。

RPG

アンドロギュヌス

日本テレネット　PC-8801mkIISRシリーズ　2D2枚組　MSX2　2メガロム　7,800円

上から下への縦スクロールはいそがしいぜッ！

おっとぉ、この上にのっかてるド迫力の顔は何だ？　おろろいちゃうじゃんかよ〜。

と、おどろいてもらってはオマル。まちがえた、困る。このお方を何と心得る！　ただのおっさんだぁ。じゃないっ、主人公のマルスであられるぞ！ビックリしたか。で、もう1人の主人公は、下に見える女の子だど。名前はリーフちゃんだ。キャワイイでしょ？だれかな、ビーフなんていったのは。チッチッチッ。いけませんよキミタチ。

上と下から敵が！

なぁ〜にをいってるんだ、もう。突然ゴメンナサイね。じつは、上の部分、くるんまがど〜してもやりたいってんで、やらしたの。やっぱだめね、頭もくるんまで。もう、出てこないと思うから先に進めるわね。あっ、そうそうあ・た・し、ベラ子よ、ヨロシクね。

このゲームなんですけど、大変なの。だって、ボヨヨーンってしてると、上からの敵と下からの敵に挟まれて、ニッチもサッチもいかなくなっちゃうんですもの。

（グ〜イ、グイ、ググイのグイ）

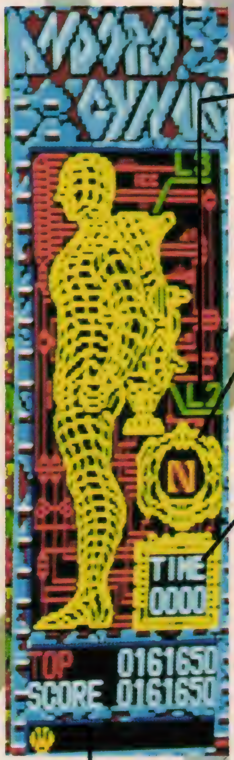
あっ、さっきはスイマセン、でござーました、くるんまでごわす。ちょっとちょっと、お姉さん、ニッチもなんとかっていうの、もうだれも使わないわよ〜、それ、死語の世界よ。ファッション講座なんかやってるクセによくいうわよね。古いことば使っちゃって。

（バキッ、ドス、グキ！）

ご、ごめんなさ〜い、いまだに蚊が出てくるのね。たたいたら血が出てきちゃった。でね、話をまたもとにもどすけどね、全部で6ステージあって、それを2周したあとボスキャラ2ひきをたおすのがこのゲームの目的なワケね。そんで、攻撃方法は最初、まっすぐ、しかもチロチロしか打てない、というノーマル攻撃しかできないの。でもね、面を進めるとA以外のアイテムがじゃんじゃん上から流れてくるからバシバシとればいい。これ、とらないとあとが苦しいよ。なんてったって、敵は後ろからも上下からもウジャウジャくるから、太刀打ちできないから。

（ゴワ〜ン、バゴンバゴン）

あれっ、ゲラ子じゃなかった、ベラ子さんは？　どこいったの。だめだなあ〜、仕事ほっぽり出してどっかいっちゃ。これって責任感の問題だよね〜。



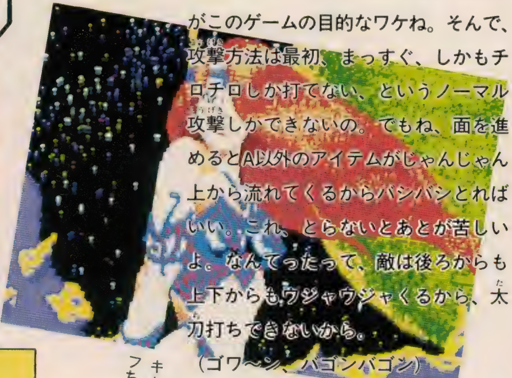
タイトルよ〜ん。これロゴがゴチャゴチャしててわかりにくいだろうからちなみに教える。『アンドロギュヌス』よ。

バック・ボラライザーの下段のレベル。もちろん上のレベルもある。Jのアイテムをとるとレベルがアップする。

現在の武器。いまコレはNになってるけど、Nとはノーマルのこと。ほかに、BとかL、S、D、なんかもあるよ。

残りのタイム数。88シリーズだと、残りのタイム数が表示されるのだ。残り時間が少ないってアセルなよ。

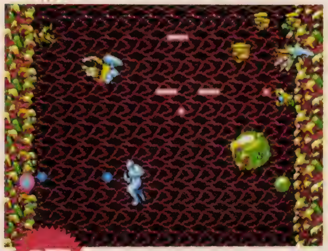
キャラ残量。全部で3つある。最初何だかわからなくて、玉ネギかと思っていたが、いま見てもよくわからない。

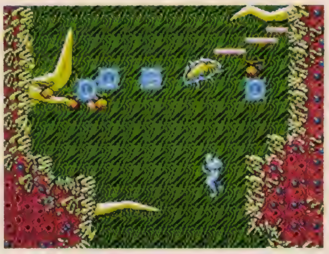


キャー、うわさのリーフちゃんよー。

こいつぁ初春から面白い

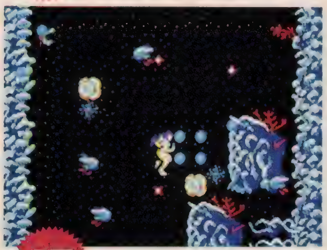
1面　マグマ岩とルビー岩。見てるとそんなふうに見えてくる。



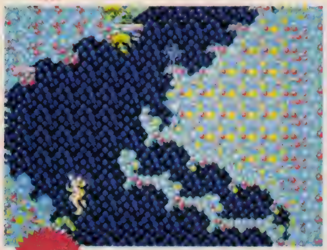


アイテムはこ～して落ちてくる。

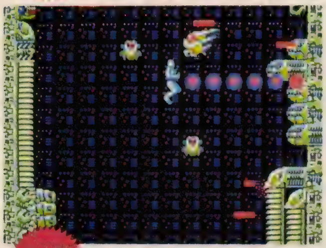
2面　海洋。おおっこれはいかにも海してる！って面。



3面　ブツブツ。これはくるんまのノウミソではないか？

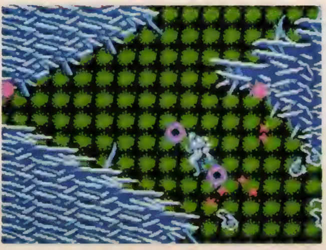


4面　機械。ほ～、いいねいいねこの面。で、ボスも機械なんだ。



5面　牙。この面はいちばん障害物が多く、牙も突然襲ってくる。

6面　氷の柱。もう、ここまで来れたらサイコーよ。



3面以降はむずかしい！

　ほんじゃ、あたしが話を進めるとするか。え～、いつつ、さっきたたかれて歯グキから血がでちゃったよん。もう。と、それどころじゃない、『アンドロギュヌス』だ。

　1面は、まあ手慣らしって感じで進めるんだよね。まあ、アイテムあっての話だけど。2面はというとイカやら何やらが出てきて、ユカイな面だ。マップもそう入り組んでいるワケじゃないので、ケッコウ進める。問題は、3面以降なのだ。3面は製作者も「ブツブツをイメージしました」ってだけあって、何がなんだかわからない。とにかくブツブツしてて、障害物が多く敵キャラも急にふえる。

（ドギューン、ドギューン）

　ふう、くるんま蚊があまりうるさいんで、もう拳銃で撃っちゃったわ。イチコロだったみたい。あとでお墓つくってあげるわね。と、いま、何面の話かな？　えっ、3面。あっ、そうそう、さっきのアイテムだけど、一度敵に攻撃されちゃうと、すぐ使えなくなっちゃうから、できるだけやられないようにね。それに、いまいちばんいいアイテム持ってるようだったら、ほかに流れてきてもとらないでね。ランクが下なのとると、攻撃が弱まるからね。

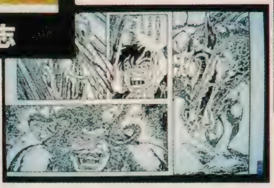
　そんで、ここからはもうどの面もマップがゴチャゴチャしてるから、スクロールのときにゴチャゴチャに挟まれて死ぬなんてこともあるから、そこも気をつけてね。もう、どうしろっていえないわ。とにかく逃げるっきゃないのよ。それか何回も死んで体で覚えるのね。あたしって冷たい？　でも、しばらく縦スク出てなかったから、やってみるとおもろいで。コレっ。

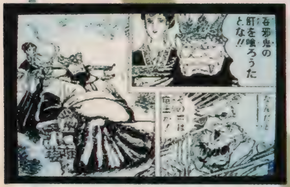
（ドカ～ン。爆弾が爆発し編集部大破）

RPG

天地を喰らう

ウインキーソフト PC-8801mkIISRシリーズ 5インチ2D3枚組 6,800円 年内発売予定



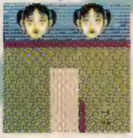


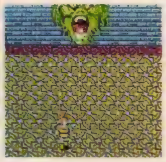
ビジュアルシーンは、コミックスそのもの。

地上の街から、いよいよ地下迷宮へ。

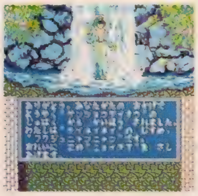
迷宮の中

で、これが戦闘シーンである。





顔の人たち。なんなんだ、いったい……。



そういうわけです。

毎度おなじみの、デカキャラ。

時に後漢の末期（西暦180年ころの中国）である。さしもの「漢王朝」もその力がおとろえ、社会おおいに乱れる。ここに、民衆の味方を旗頭にした「黄巾族」の反乱により、王朝の権威は崩壊。群雄の割拠する戦乱の時代へと移っていく。そしてそののち、世は「魏の曹操」「蜀漢の劉備」「呉の孫権」が天下を3分する時代へ。いわゆる『三国志演義』の始まり始まり、ぺぺんぺんぺん……。いかん、興奮してしまった。

そんな時代を背景にしているのが、おなじみの『三国志』。正確には正史『三国志』のほかに『三国志演義』という小説がある。これは、蜀の高祖、劉備玄徳を主人公に、天才的軍師、諸葛亮孔明や張飛、関羽といった豪傑たち、ライバル曹操などの人物が織りなすドラマが、数多くのエピソードを生み、また後世の小説や劇などにも影響をあたえた人気作品。なにしろ、同名のシミュレーションゲームまでもあるのは、おなじみのことである。

さて、この『天地を喰らう』も、そういった『三国志』の世界をもとにした（今度は）ロールプレイングゲームである。もとは、本宮ひろ志がかつて少年ジャンプに連載していたコミック（全7巻）からなるもの。もっとも、いちおう『三国志』の世界だけど、話の味つけは全然ちがう。それがこのゲームのゲームたるところであるのだけれど。

主人公は、もちろん「劉備」。ふとしたことから、天界の支配者「龍王」の娘と知り合い、その「龍王」のもとで、人一倍すぐれた勇気を手に入れるべく「呑邪気」の肝を食うように命じられる。そうして勇気を手に入れた劉備は、世の混乱に乗じて人間界をわがものにしようとする魔界の王「幻鐘魔王」と戦うことになるわけである。

もっとも、いかに劉備とはいえ、1人ではなんともしがたいのだが、そのへんはもとの『三国志』と同じく、心強い味方がいるわけである。さっきも書いたけど、おなじみの孔明や関羽、張飛といった武将たちで、その数は56人。そのなかから4人までを仲間とするのである。武将により、その得意技や技量、強さの上限も決まっているから、進めていくうちに次々と仲間を交代させていくことになる。

また、このゲームでは中国古来の「陰陽五行道」という思想がとり入れられている。これは、すべての物は「木、火、土、水、金」という5つの元素（五行）からなり、それぞれが陰陽という2つの関係で、生成変化するというもの（むずかしいな）。たとえば「火は木から生じ、そののち灰が残って土となる……」（相生）とか「火は金を溶かし、土は水をせき止める……」（相克）とかである。要は、そういった性質が『天地を喰らう』では武将、魔物、武器、念法のすべてについていて、それぞれの力関係や効果が決まるということ。例をあげれば、火の質の魔物は水の質の武器には弱いが、金の質の武器は効果がないといったところ。これは、このゲームでの重要なポイントで、そういった物の本質を知ることがカギとなるわけである。

地上の街から地下迷宮へ……、「幻鐘魔王」の待つ迷宮の各階にはもちろんイベントがあり、また、とらわれている天女や武将を助けることにより、アイテムや呪文などを手に入れることができる。これは、RPGの王道。しかし、設定は原作同様いっぷう変わっているところがミソといえるか。

そんな世界をぜひとも楽しんでもらいたい。

AVG

陽あたり良好!

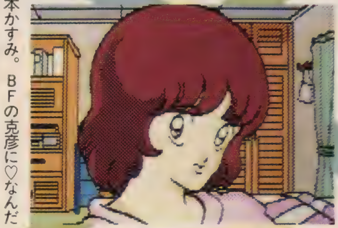
ひだまり荘の仲間たち

東宝　PC-8801mkIISRシリーズ　5インチ2枚組 7,800円 12月発売予定

コミックスは、小学館フラワーコミックス。5巻。

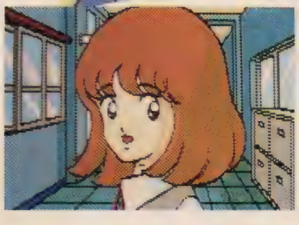
えっと、東宝が『タッチ』に続けて贈るグラフィックアドベンチャーゲームが『陽あたり良好！　ひだまり荘の仲間たち』。原作はご存じあだち充。小学館の「週刊少女コミック」に昭和55年から（けっこう古い）連載された少女マンガなんだね。コミックは5巻まで。なお、「タッチ」の後番組として、日曜日の夜7時からフジテレビ系列でアニメ化されているから知っている人も多いと思う。もっとも、これはずいぶん前の話だけど、同じ日曜日の9時から日本テレビ系で実写（というんでしょうか?　やっぱりドラマかな）でやっていたのは知っているかな。このときは、主人公は伊藤さやかと竹本孝之だったけど、とくに「岸本かすみ」役の伊藤さやかは、原作とのイメージのギャップがけっこうあったような気がする。ま、アニメのほうも「かすみ」役は森尾由美（←でも好きだったりする）だからね。えっ、関係ないか。

原作のあらすじはというと、未亡人のおばが経営する下宿屋から明条高校に通うことになった岸本かすみ。下宿には、同じ高校の4人の男子生徒がいた！　ハンサムだけどスケベな美樹本伸。食べることが生きがいの（編集部にも何人かいる。えっ、編集部Kのことじゃないよ、けっして）有山高志。いるのかいないのかわからない中岡誠。そして同じクラスで元気いっぱい、応援団の高杉勇作。



岸本かすみ。BFの克彦に♡なんだけど、勇作のことも気になる……。

コイツが、ウワサの高杉勇作。



で、この子が勇作に片思いの関圭子ちゃん。

外国にいるBFの村木克彦をいちずに思うかすみだけど、なぜか気になるのが高杉勇作。

その勇作に好意を寄せているのが、かすみと同じクラスの関圭子。

でもって、その圭子のことを好きなのが、美樹本（もっとも、こいつはスケベだからだれでもいいんだけど）と有山。

さて、勇作はというと……。

そういったなかでくり広げられるいろいろなできごと、愛、友情をコメディータッチで描いたもので、いってみれば、いつものあだち充のパターンなんだ。

ゲームのほうも、シチュエーションはこれと同じだけれども、主人公はプレイヤーのキミ自身。そのキミが明条高校に転校してきて、この下宿「ひだまり荘」に新しい仲間として入るところから始まる。ということで、そこから起きるさまざまな事件が原作の内容とあまり関係なくなるのは、前作『タッチ』と同じところ。

そうして、いろんな会話やできごとを通していくうちに、キミはまわりのキャラクターの感情が変化していくのに気づくはず。もし、好意をもってくれたなら、まわりの対応も温かく好意的になって、ゲームがスムーズに進んでいく。だけど、逆にきらわれたら大変！　そうなったら口もきいてくれなくなりそうで、先に進まなくなってしまう。ゲームだからといって、あまりめったなことはやらないほうがよさそう。

要は、キミが友人と接するかのようにキャラクターとつきあっていくことがカンジンなのだそうだ。このあたりがこのゲームの特徴だ。

で、そうやっていくうちにどうなるかというと、これはアドベンチャーだから、ヒ・ミ・ツ。

気になるグラフィック画面数は、約60画面。アニメファン必見のゲームといえそう。

生活シミュレーターふうAVG

ある屋敷に臨時雇いの運転手として入りこみ、真紅のエメラルド「アグニ」を盗み出すのが目的である。厳密な時間制限があって、7日間のうちに目的をとげなくてはならない。それを過ぎると、解雇され、ゲームオーバーということになる。

このゲームでおもしろいのは、体力、集中力というパラメーターがあることだ。体力は、食事、睡眠と関係あり、集中力は、主に睡眠時間に影響される。集中力が落ちると、アイテムが見つけにくくなったり、交通事故を起こしたりということになる。

さて、屋敷には、プレイヤー(臨時の運転手として、7日間だけ雇われたという設定になっている)以外に9人の人間が住んでいる。これらの人間とうまくつき合いながら、情報をさぐり、宝石を探し出すわけだ。だから、9人の人物の生活パターンをよく頭にたたきこんでおくことが必要になる。それでマニュアルには、9人の1日のスケジュール表がのせてある。しかし、日によってそれぞれの生活パターンは少しずつずれるから、この表は単なる目安にしかならない。このあたり、かなりわずらわされそうだ。

プレイヤーも、ただ宝石探しに精を出していればよいというもんじゃない。

食事、睡眠をきちっととり、運転手としてこの仕事をこなし、風呂に入り……と、けっこう大変。仕事をサボると、クビになりゲームオーバーだし、風呂に入らないと「クサイ」としかられたりする。

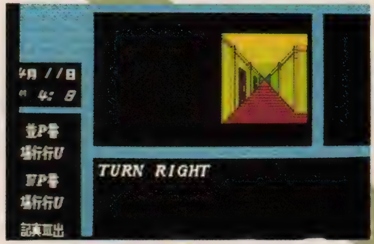
また、気分のレベルを決めるパラメーターが仕組んであり、屋敷の人たちの機嫌がよくなったり悪くなったりもするし、リアルなんだな。人間生活シミュレーターといってもいいだろうね。だから、うまくつき合って、機嫌よくさせれば、すごい秘密を聞き出すことだってできそうだ。たとえば、屋敷の中に、主人に対して強い恨みをもっている人間が2人いる……とかね。

AVG

アグニの石

ハミングバードソフト　PC-8801mkIISRシリーズ　5インチ 7,800円
12月中旬発売予定

完成版では、HPは体力、MPは集中力と表示される。



邸宅内の廊下は3D表示。部屋と部屋の距離感が実感できる。

町にいる相棒

屋敷はアメリカ南部の田舎町ライツバーグのはずれにあるという設定になっているんだが、この町にピピンという、プレイヤーの相棒がいる。プレイヤーは、彼の手引きで屋敷にもぐりこんだというわけだ。彼は、この町で、プレイヤーが宝石を探し出すのを待っているんだね。だから、にっちもさっちもいかないなんてときは、彼に会えば助けてくれるかもしれない。天才的な情報屋ということだから……。

このゲームのもう1つの山場は、宝石を見つけたあと、州境まで逃げるというところにあるんだけど、そのとき相棒のピピンの助けが重要なポイントとなる。彼は、ヘリコプターの操縦もできるしね。

ケアンズ屋敷の面々

ノートン・ケアンズ　62歳
屋敷の主人で、ケアンズ商会社長。元アメリカ陸軍通信兵。評判はかんばしくない。かなりうさんくさい男だ。

フィリア・ケアンズ　33歳
元モデル。ノートンの後妻に納まる。遊び人で浪費家。

メグ・ケアンズ　19歳
大学生。ノートンと前妻との子。かなり才女で、いろいろなライセンスをもっている。

レオン・ケアンズ　9歳
小学生。ノートンと後妻との子。評判の悪ガキ。かなりな情報源。

ロナルド・ヴィンセント　74歳
執事。ノートンが社長に納まる前からケアンズ家につかえてきた男だ。

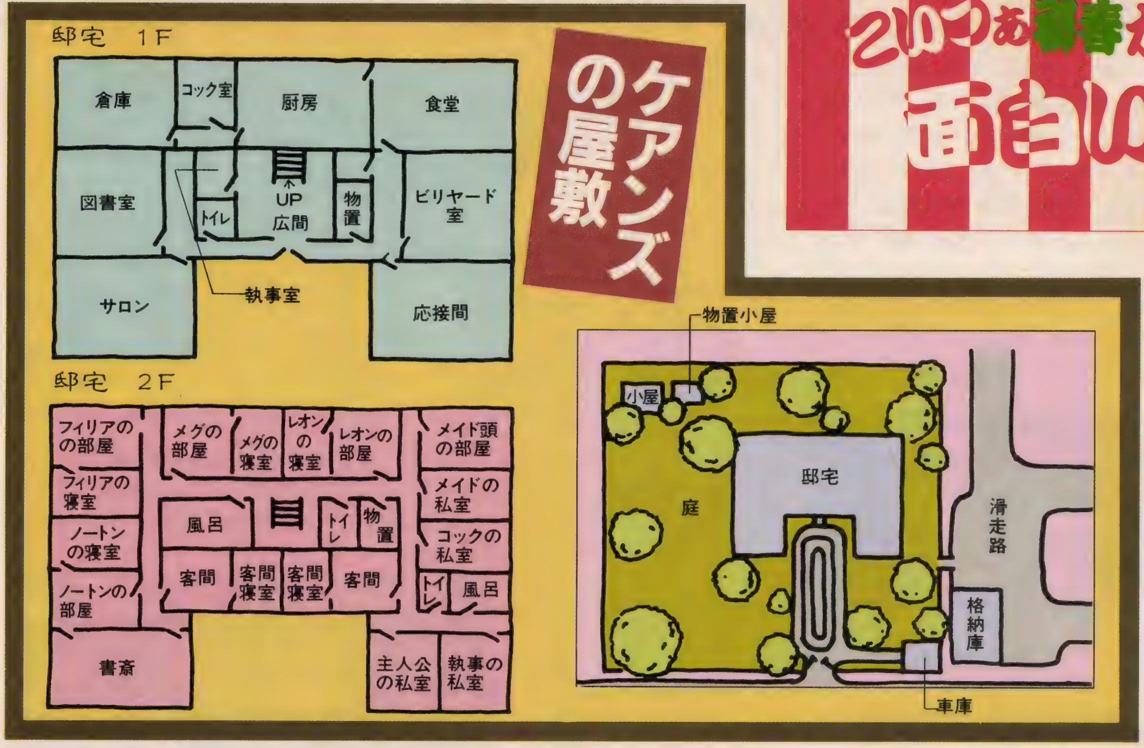
サラ・ピゴット　49歳
メイド頭。古くから屋敷に勤めている。

リンダ・パーシェル　17歳
メイド。ライツバーグの下町娘。昨年から屋敷に勤めている。

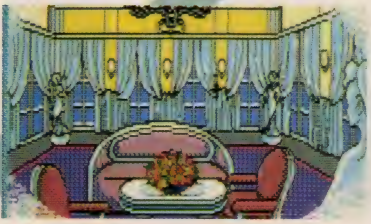
アントルー・バント　52歳
コック。カナダの一流レストランのコックだったのを、ノートンが引きぬいた。

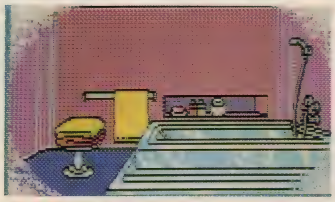
ジャックじいさん　70代か?
庭師。10年ほど前から屋敷で働いている。

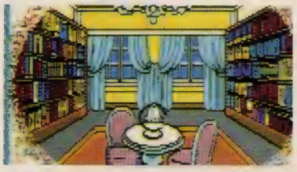
こいつぁ新春から面白い

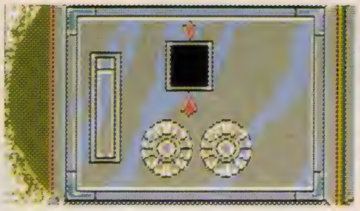


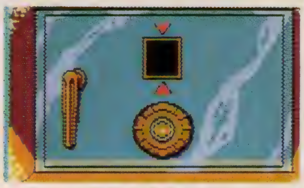
ケアンズ屋敷


サロン


風呂場


図書室


どこかに隠されている金庫


ノートンの部屋の金庫

車庫

ライツバーグの町。

町のマーケット。

町のバー。ここで相棒ピピンに会う。

マルチエンディングだ

ゲームの目的は、何度もいってるように、「アグニ」という宝石を盗み出すということなんだが、エンディングは１つだけじゃない。最終的に宝石をとらなくても終わることができるらしい。たとえば、主人に恨みをもっている人間の手助けをしてやり、思いを遂げさせる……とかね。とにかく、この主人、第２次世界大戦中にかなりあくどいことをしてアグニを手に入れたらしいから、宝石を探すより、主人をこらしめるという目的でプレイするのもいいかもしれない。ま、いろんな楽しみ方ができそうだ。

コマンド選択式で、コマンドの数は255。もちろんキー操作は、テンキーオンリー。グラフィックは100枚以上になるということだ。

隠しコマンドもたっぷり用意してあるらしいから、そのあたりの好きなムキには喜ばれそうだ。

音楽にもかなり力を入れており、作曲は、『ラプラスの魔』の音楽も担当した小坂明子と本格的。全部で22曲入る予定とのことだ。

ハミングバードソフトひさびさのＡＶＧ、こいつは期待できそうだ。

つっ、ついに、やってしまった、快感中国的芸夢『水滸伝』を。う〜んユカイユカイ。中国人陳さんの絵がカワイイし、色使いもメルヘンチックでいい。そんで、登場人物も豪傑が男女入り乱れてて、それぞれに特技や個性があって、みんなイジワルじゃなくていい。もう、これはゲーム絵本といった感じだ。んもう、学校で教えてくれないものを教えてくれる大事な教材と見た!

双頭の鬼人登場!

前号でも紹介したとおり、このゲームは全部でシナリオが4つあって、最初の3つはバラバラに解くことができ、その3つが解けたら最後の1つを解く。3つのうち1つでも解けなかったら、4つ目には行けない。お楽しみは最後よ。といったところである。

んで、最初の1なんだが(もう、ここらへんはすなおに順番どおり行ったほうが無難)、あっ、ゴメン巻の1ね。これの、タイトルは「阮小二、双頭の鬼人を介し、王水を求む」だ。読んで字のごとくで、阮小二が2つ頭の鬼に王水という液体のありかを教えてもらってそれを探しに行く、というものだ。阮小二はこのシナリオの部隊長で、ほかに彼の2人の弟、小五と小七と、色男の鄭天寿、マサカリを自在にふりまわす李達、李忠、董平、そして張清の8人が活躍する。それぞれ、特技があるのだが、以上のように、特徴を書いた人物以外あまり必要ないようで、変に使ったりすると、ゲームが終わったりする。

展開としては、しょっぱなに、阮3兄弟が話しながら歩いている図。ここらへんは、話していることを見たら飛ばす。で、人に会ったりなんかすると、しっかりきく。きいても何も答えないときは、ワイロを出すと教えてくれる。

コンピュータAVG すいこでん

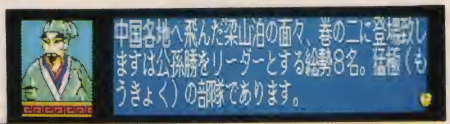
電脳 水滸伝

PC-8801mkIISRシリーズ、88VA　5インチ2D💾3枚組　PC-9800シリーズ(9801除く)　5インチ2HD💾1枚/5インチ2D💾2枚組　FM-77/AVシリーズ　3.5インチ2D💾3枚組　X1turboシリーズ　5インチ2D💾3枚組　FMR-50.　5インチ2HD💾1枚　定価各7,800円

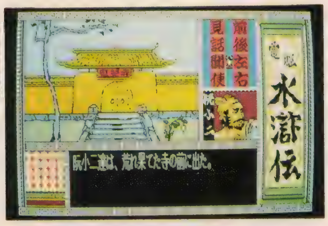
GA夢

面白中国的芸夢 出後座利間酢留

これが主役たちだ…



ゲームをどこから始めるかはここで決める。



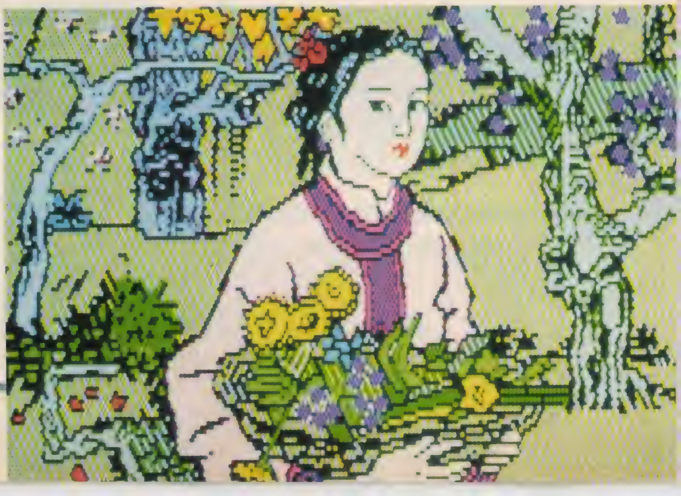
巻の一の重要ポイント。

このあと重要ポイントの「鬼哭寺」に出る。

★お知らせじゃ。

このゲームを買うとプレゼント応募券というのがついてるのだが、それと2つのクイズの答えをいっしょに送るとTシャツとか、陳さんのイラスト写真パネルとか、NG画面フロッピーなんかが計700名に当たるのだ。両方当たると、上の3つ全部がもらえるから、みなしゃんトライしてくらはい。

およ〜、一つの体に頭が2つもくっついてる。



メルヘンチックではないですか。

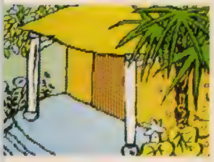
こいつぁ新春から面白い

これがうわさの馬頭族なのである。気が荒いらしい。

子どもの馬頭族もしっかりいる。

おっ、牢屋に1頭の女馬頭が入ってきたぞ。

これがセーブポイント宿屋です。

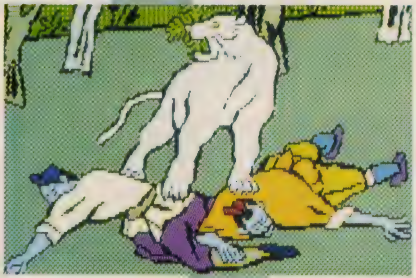


いかにもっ、のかけ落ちの図。

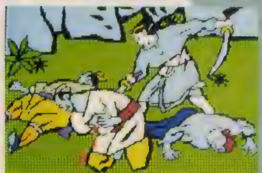
「猛極」をたおすため集まった村人たちだ。

巻の2の始まりである。

悪玉、大金持ちの吾子老人である。



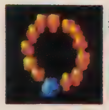
うわぁ〜、「猛極」に村人がやられた。



いま人を切っているのは、扈三娘です。

巻の1と2に登場する林。色使いがきれいでしょ。

アイテムじゃ!



数珠。魯智深が持っている。

扈三娘が持っている着物。

金。ここぞというとき使う。

櫓。小二が持っている。

上にあげたもの以外にも、アイテムはいろいろある。たとえば、本文にもあるように、巻物。ほかに、[illegible]や娘からもらえる薬草、巻の2で問題になった娘「香李」とか。
全部が全部重要というわけではなく、まったく使わないものもある。

馬頭族とは何だ

「鬼哭寺」で、巻物をとったら今度は、裏へまわると双頭の鬼人に出会う。この人からは情報1とアイテム2がもらえるから、やさしくしないとダメだ、進めなくなるぞ。

そこを出ると、セーブポイントである、宿屋の前に出る。入ればセーブだ。もうここまで来ると、終わったも同じ。あとは、主人公を阮小二から、別の人間にかえればいいだけ。でも、終わりのほうで落とし穴があるから気をつけてね。

お待たせ、次は巻の2「公孫勝、逸聞の村にて猛極を見る」である。これは、怪物「猛極」を捕らえることを目的としている。だが、その怪物がどんなヤツでどこにいるかわからない。しかし、公孫勝率いる呼延灼、朱仝、王英、剣の使い手で、あるときは鬼神のようで、あるときは母親のような女性扈三娘、魯智深、花栄、関勝の8人は行かなくてはならない。

このシナリオの始まりは、扈三娘と仲間がいい合いをしているところから始まる。よく見れば小さな娘(この子がカギ)のことで争っている。でも口がきけないようなので、着るものをあたえていっしょに連れていく。進んでいくと、ある村に出るので、そこの人にきくと、これから大金持ち吾子老人の依頼で「猛極」をたおしに行くという。ちなみに、そいつがこの巻の重要ポイント。さっそく「猛極」を探しに行くと、すぐそばの林の中にいて、村人を襲っている。ここからが問題で、できるだけ戦わないようにしてほしい。ヘタすると終わっちゃうからね。相談するのもいいぞ。

と、まあ、今回はここまでしか紹介できないけど、わからない人は悩んでくれ。

「ひえー、こわいよー」なんてデモ画面見ただけでいったやつがいたけど、ほんと、こわそう、この『波動の標的』。舞台を近未来に置いたところがまたぞろこわさを身近なものにしてくれている。ただし、オカルトホラーだけじゃなくて、推理、冒険、戦闘、超能力、それに官能的場面までまぜた、エンターテインメントゲームなのだ。

AVG

波動の標的

ソフトスタジオウィング　PC-8801mkIISRシリーズ　6枚組　9,800円（MSX2, X1, FM77AV, PC-9800シリーズも製作中）

あの『魔界復活』の3倍以上のスケールをもつ大長編ストーリー！

近未来オカルトホラーなのだ

で、まずはストーリーから。

主人公の草薙史朗は、内に超能力を秘めた、有能な新聞記者だったが、その勝ち気でケンカっ早い性格で、多くの敵をつくってしまう損な性格であった。それに加えて、酒と女に弱く、給料のほとんどをつぎこんでいるというありさまだった。

ある日、新興宗教メサイア教団で集団殺人事件が起きる。草薙はさっそくその事件の取材におもむく。悲惨な殺りくの光景にもめげず、彼は熱心にあたりを調べてまわる。そのうちに、教団が隠していたものと思われる、1枚の絵を見つける。

その絵には、神と悪魔の見ている下で、2人の人間の子どもが両刃の剣を奪い合うようにしている光景が描かれていた。そして、その絵は、「戒律の日」と呼ばれているルーブル美術館所蔵の絵と酷似していた。「戒律の日」は、地球の運命を神がためしている光景であるとおそれられ、人の目に触れることはなかったものである。

この不気味な事件が、すべての始まりとなるのだった。

草薙がメサイア教団事件の取材をしている間にも、各地で異変が起きつつあった。

ベトナム戦争時、アメリカ軍は「枯れ葉作戦」と称して、戦地であるベト

得体の知れない老婆の予言。

なんか、性格暗そうな顔してるなー。

一見、のどかな田園風景であるが。

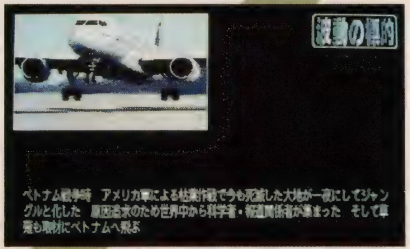
うわっ、かなりきてるなあー。

意味深な絵である。

飛行機の中は大パニック！

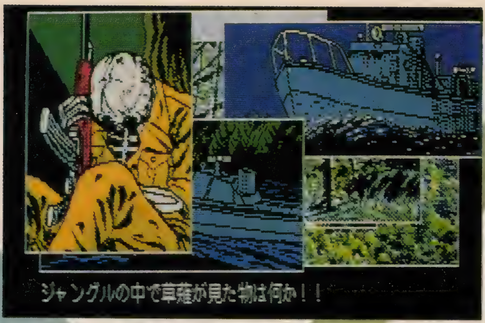
さっそく草薙はベトナムに飛んだ。

うっそうとしたジャングルだ。



ジャングルの奥地へと入っていく草薙。

こいつぁ初春から面白い

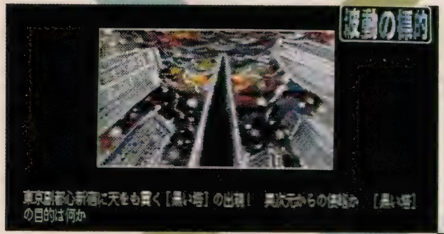


うっ、また不気味なのが出た。

コラコラ、こっちを見るんじゃないっ！

ヒエー、撃たないでくれよう。

草薙が東京へ帰ると、新宿にいつの間にか塔が建っていた。



原子力潜水艦までも持つようになる。

日本はいったいどうなるのか!?

とうとう核までも持つことになる!?

光の波動とは!? 闇の波動とは!? 謎は深まる。

なんか、どっちも悪者みたいに見えるなー。

あやしげなじいさんである。

すべてって、あのー。

顔をゆがませてどうしたの？

ヒエー、ギョエー。

ギボジワルイヨー。

ナムのジャングルに大量の枯れ葉剤を空からまいた。この枯れ葉剤が、今でも多くの人体に影響をおよぼしていて、その子どもにまで被害が広がっている。もちろんいうまでもなく、ジャングルもその大量の枯れ葉剤のおかげで、今でも荒れ地となっているところが多かった。

その荒れ地が、一夜にしてジャングルにもどったという事件が起きた。そして、ベトナムに取材に行くように命じられた草薙に、思わぬ事件が起こる。ベトナムに向かうため彼が乗った飛行機がエンジンに異常をきたす。飛行機の中はパニックとなり、草薙の命もあわや一巻の終わりとまでいくが、彼の天性の能力でこの場を切りぬけ、異次元空間に飛びこみそうになっていた飛行機もなんとか助かる。

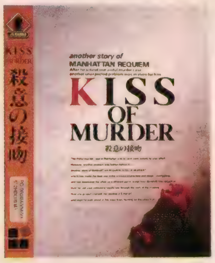
どうにか助かった草薙は、ジャングルの中で、女性と知り合い、武器を手に入れ、奥地へと入ることができた。ジャングルの中では奇怪なことが彼を待ち受けていた。命もねらわれることになるが、ここでもまた、特異な才能で難関をくぐりぬける。

ジャングルの中を無事にくぐりぬけ、日本に帰ってきた草薙が見たものは、副都心新宿にそびえ立つ、不気味な黒い塔であった。日本は、そのころから軍事大国の道を一気に歩むようになる。

その後、首相をあやつる闇一族と、それに対抗する光一族の存在が明るみに出てくる。草薙は自分自身がこの事件に巻きこまれていくのを知りながらも、自らのもつ、善と悪に対する問題意識とともに、深くのめりこんでいく。

というぐあいで、メサイア教団集団殺人事件、ベトナムのジャングル化、日本の軍事大国化と、それぞれまったくちがうジャンルの事件であるはずのものが、いつしか一つにつながっていく。

ウイングがオカルトホラーの得意なソフトハウスっていうことは、先々月の「身上書」を見た人や、『魔界復活』をやった人はもうわかってると思うけど、今回の『波動の標的』は、それだけでないスケールの大きさを感じる。ディスク6枚組だということからもそれは簡単に想像できるが、350枚以上のフルカラーグラフィック画面、登場人物50人以上、オリジナルBGMが40曲以上、さらに悲鳴や叫び声や銃撃戦の音なども、リアルに再現されている。ウイング久々の意欲作なんである。



AVG

アナザストーリー・オブ・マンハッタン・レクイエム

殺意の接吻(くちづけ)

リバーヒルソフト　PC-9800シリーズ　価格未定

カレン・スタインハート
サラの姉

（夫婦）

ビッキー・ホールドマン
第一発見者
ブティックを経営

（夫婦）

デビッド・スタインハート
「青い嘆き」の持ち主
カレンの夫
株取引のスタインハート
カンパニーを経営

デニス・ホールドマン
レストラン、映画館
などのオーナー

（デビッド・スタインハートとデニス・ホールドマン：友人）

ベティ・ジャンセン
「ジュエリー・クリスティ」
店員
サラの写真を
持っていた

クラーク・エバンズ
「ジュエリー・クリスティ」
の店主
サラの勤め先だった。

J.B.の活躍(かつやく)再び

『殺人倶楽部』、『マンハッタン・レクイエム』と続いたJ.B.ハロルドシリーズに第3弾が出た。といっても今回はちょっと事情がちがっていて、シナリオはまったく新しいものだが、グラフィックなどはそのまま前作のものを流用しているのだ。アナザストーリーと銘打ってあるのはそのためで、プレイするためには『マンハッタン・レクイエム』のディスクが必要になる。

ストーリーも『殺人倶楽部』との連続性はあるが、『マンハッタン・レクイエム』とは何の関係もない。『マンハッタン・レクイエム』の事件のあった世界とは別のパラレルワールドの話だと思ってもらえばいい。登場人物の顔は同じでも名前や立場はまったく別なのだ。

ではストーリーを簡単に紹介してみよう。

新年も明けたばかりのリバティータウンのJ.B.のもとに、かつての同僚、ジャド・グレゴリーから電話があった。ジャドは刑事をやめたあと、ニューヨークで保険の信用調査の仕事をしている。

彼の話によると、12月30日の夜、サラ・シールズがアパートの自宅で殺されたというのだ。

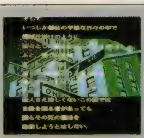
サラは〝ビル・ロビンズ殺害事件〟のとき証言してくれたピアニストで、J.B.もよく知っていた。

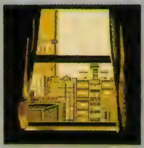
ジャドのところに保険会社からきた依頼は、サラ・シールズ殺人事件の捜査と、サラが殺されたときに持っていたはずの大きなサファイア「青い嘆き」の所在をつかむこと。それに保険加入者のデビッド・スタインハート（サラの義兄）の経営する会社の最近の事業内容と業績の調査だった。保険会社としては、この事件が仕組まれたものではないかと疑っているらしい。

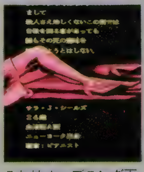
平和そのもののリバティータウンでヒマをもてあましていたJ.B.は、この事件に興味をもち、さっそく休暇をとって、マンハッタンのジャドのもとへ向かったのだった。

という感じでマンハッタンでのJ.B.の捜査が始まるわけなのだ。

『マンハッタン・レクイエム』で見せてくれたシナリオの質の高さが今回も見られるかどうか？　おおいに期待がもてそうなゲームである。







これはオープニング画面だけど、よりリアルな画面になっているのがわかる。

『マンハッタン・レクイエム』X68000版が登場だ!

本格的推理もののアドベンチャーゲームとして好評の『マンハッタン・レクイエム』がX68000に移植された。X68000もいろいろなゲームが発売されるようになって、いよいよ遊べるマシンになってきたね。

シナリオはもちろんそのままだけど、X68000はマウスが標準装備だから、コマンドなどすべてをマルチウインドーにしてしまったので、グラフィック画面が大きくなった。当然X68000ならではの色使いだから、グッとリアルな絵になっている。音楽も重厚なできのものがふんだんに使われて、98版よりもかなり楽しめそうですな。

こいつぁ初春から面白い

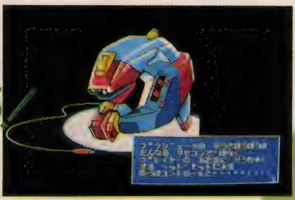
AVG

プラジェータ

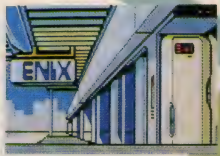
エニックス PC-8801mkIISR シリーズ,X1ターボシリーズ 1月下旬発売予定 価格未定

〜マルスへの挑戦〜だあ！

自分が組み立てた模型ロボットが、リモコンで自由自在に動き、しかもそれがトーナメントに出場して優勝しちゃった……なんてことになったら、ウレシイよね。でも、現実にはどう考えてもムリ。そんならゲームでやっちゃおう、ってことでできたのがコレ、『プラジェータ』。もっとわかりやすくいうと、以前マンガやアニメで人気のあった「プラレス三四郎」が、まんまゲームになったってこと。

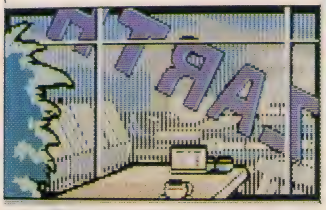


うるわしのマルスちゃんとヘル。

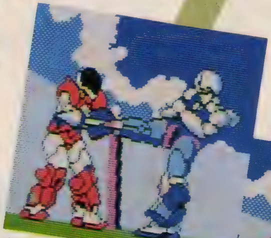


エニックスがあるゾ。

全国14カ所に競技場所がある。

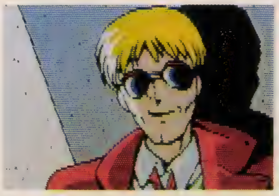


ここは福岡。なぜか喫茶店。

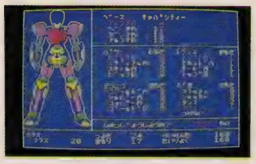


ふつうのキックもあるのだよ。

影踏みしてんじゃないよ、ボクタチ。蹴ってんだよ。

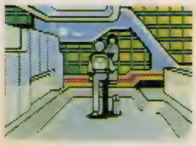


謎の男がチラチラ登場。

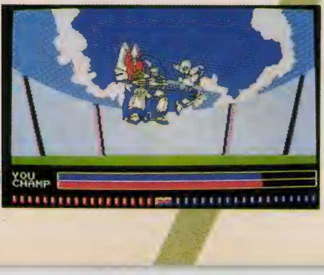


各箇所の部品を決める。

旅行センターにはカワイコちゃんがいるぞ。



ホテルはいかにもシティしているね〜。



ジャンプキックだ。

そんで、なんでご紹介するかというとだな、このゲームの最終目標であるマルスがカワイイからだ。と、これだけといったらヒンシュクをかいそうだから、ほかにあげると、自分でお金をためて、ロボットの部品を徐々に高性能なものに買いかえていき、さらにもっと手ごわい相手と戦うトーナメントに参加していくという、この〝現実味あふれる〟ところである。さらにいえることは、トーナメントでぶつかった相手との攻防戦がメチャ熱くなってオモロイということ。ホヨ、あまり、先走ってオモロイ、オモロイいってもしょうがないみたいなので、どういうゲームなのかひとついってみたいと思う。

まず、設定。これは、いちおう近未来ということで、西暦1990年からゲームが始まる。そして、ゲームを進めると日付も刻々と進み、最終的には2001年までの11年間でゲームを終わらせなければいけない。終わらなかったら知らない。そんで、模型ロボットのリモコン方法は、プレイヤーの頭に装着するヘッドセット（ヘルメットだね）による脳波コントロールによる。これはあくまでも設定であって、実際にプレイヤーが操作するのは、キーボードだど。目的は、日本じゅうで大流行しているこの「プラジェータ」という競技の全国チャンピオンとなった、わずか14歳の少女マルスをたおすことと、それ以外にこの競技の裏にうず巻いている巨大な陰謀をあばくということ。ゲームの展開には、全国各地へ飛ぶために必要な旅行センターや体力をアップ、回復させるホテルや病院。そして、部品を売ったり勝ったりする模型屋などが出てくる。試合に勝たなくてはいけないし、謎を解くためにいろんな人から情報を仕入れなければならない。アドベンチャーもアクションも十分楽しめるので、辛口のゲームが少ないとなげいていたムキにはいいかもよん。

「どうやらすごいスケールの〝大戦もの〟が出るらしい」といううわさが、ボクたちシミュレーションマニアの耳もとをかけぬけていったのは、夏の盛り、ちょうど終戦記念日のころだった。〝大戦もの〟とはつまり、第2次世界大戦を題材にしたシミュレーションゲームのことであり、ボクのような古典的シミュレーションマニアにとっては、麻薬にも似た響きをもつことばなのだ(第2次世界大戦といっても、ヨーロッパ戦と太平洋戦に大別されるが、とりわけ日本人として身近な太平洋戦争ものが、〝極上〟といえる)。

数カ月が過ぎ、うわさはうわさを呼んだ。「太平洋戦争の開戦から終戦まですべてをシミュレートしたとのことだ」とか、「あまりにも膨大なデータでディスクは4枚だそうだ」とか「国家規模の戦略ゲームらしい」とか……。そんなある日、ボクはついにそのうわさの火元であるゲームの資料と試作版を入手できた。それが超大作シミュレーションゲーム『太平洋の嵐』だったのだ。

太平洋戦争まるごとシミュレート

ボクは『太平洋の嵐』の資料の1ページ目を読んだだけで、アドレナリンが体内をかけめぐるのを感じた。おそろしいほどのスケール、それが正直な感想だ。

ゲームは1941年12月から1946年12月までの5年間(実際の終戦は1945年8月だが)で、1ターンは3日に相当し、600ターン。なんと600ターン!である。とんでもないやつじゃないか。

そして登場する兵器の多さ。軍艦は戦艦、空母、重巡洋艦、駆逐艦から潜水艦まで178種の合計1550隻。しかも駆逐艦以上は1隻ごとに実際の艦名入りときた。航空機は107種で、搭乗員は練度の異なる1名単位という緻密さ。もちろん地上部隊も負けてはいない。大隊単位(2000名)で配備可能だ。戦闘部隊、設営部隊、整備部隊と分かれているところなど芸が細かい。

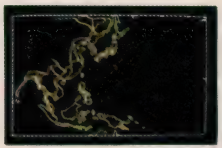
このデータを見ただけでも『太平洋の嵐』が超ド級のスケールで、しかも空前絶後の緻密さであることがわかる。

SLG

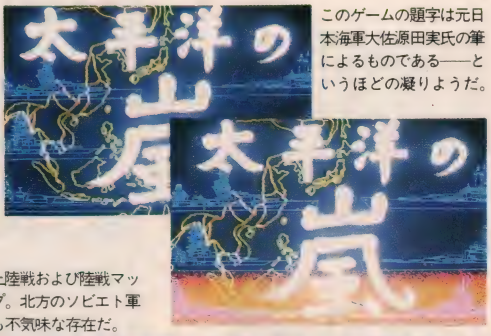
太平洋の嵐

PC-9801M、VM、VX、PC-88VA 5インチ2D4枚組 12,800円 12月8日発売

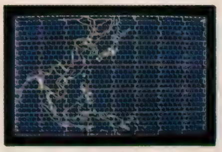
ゲームスケール5年間600ターン
登場艦船総数1550隻
航空機107タイプ。
前人未到のスケールと
緻密なデータで
シミュレーションマニアを奇襲する



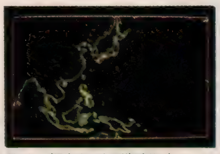
メインマップ。いたってシンプルではあるが、かえって、ゲームの高度な内容にふさわしい。



このゲームの題字は元日本海軍大佐源田実氏の筆によるものである——というほどの凝りようだ。

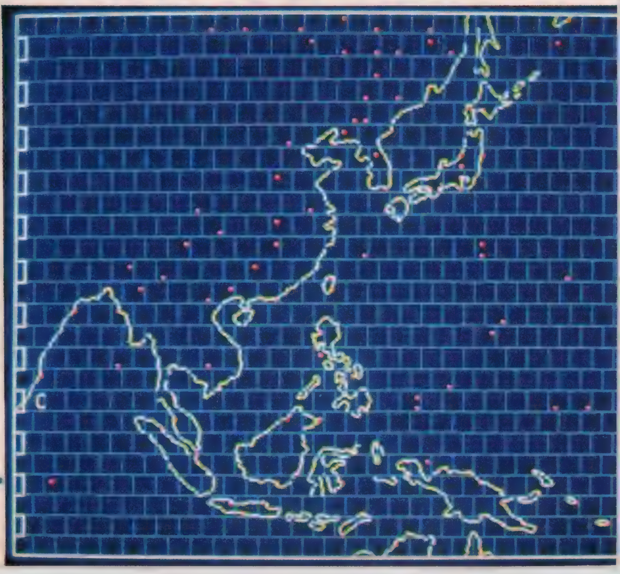


25スクエアで1ブロックの気象エリアがあり、晴天から吹雪、しけなど8つの気候条件が刻々と変化する。現実の気候区分に近づけてあるので、日本に台風が上陸することもありうる。



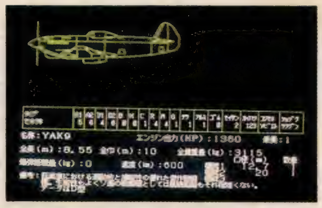
基地、都市などの戦略拠点は132カ所。そのエリアはハワイ島から西の太平洋ほぼ全域とインド洋におよぶ。

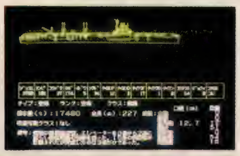
上陸戦および陸戦マップ。北方のソビエト軍も不気味な存在だ。



こいつぁ初春から面白い

マニアライクなデータ表示

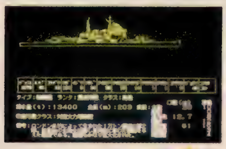

▶ソビエト軍の主力戦闘機。主にヨーロッパ戦線で活躍した。


◀空母雲龍。この名を知っていたら、相当な兵器マニアだろう。末期に完成したが、活躍の場は得られず、終戦後の引き揚げ者輸送に使用。

◀通称ゼロ戦。これを知らなきゃ、『太平洋の嵐』はやらないほうがいい。

◀海軍のシンボル的戦艦。同型艦に武蔵、信濃があるが、信濃は空母に設計変更された。

▲大戦末期に登場したゼロ戦の後継機。すぐれた性能の戦闘機だったが、それをあやつるパイロットが、もはや日本にはいなかった。

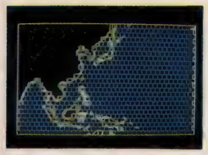

◀重巡洋艦高雄。日本が生んだ傑作艦。フィリピン、インドシナ、ボルネオ方面で大活躍した。

▶夜間戦闘機月光。日本に来襲するB−29迎撃に活躍した。

◀二式大艇。この飛行艇が影を落とさなかった太平洋はない、といわれたほど、すべての海域を飛びまわった。

▶アメリカ軍が強大な工業力にものをいわせてつくった高性能戦闘機。

◀アメリカ軍のジェット戦闘機だが、大戦に間に合わず。


海戦マップ。作戦フェイズは両軍が1回ずつ交互に行う「シフトアクション・システム」で、同時進行に近い形でゲーム展開。

単なる海戦ゲームではない

『太平洋の嵐』は、これからの兵器を運用し、アメリカ軍にどう戦いを挑むかを考えればよい、というゲームではない。単なる海戦ゲームではないのだ。プレイヤーは陸軍参謀総長、海軍司令部総長、軍需大臣を兼任し、陸海軍の指揮と軍需のすべてを担当するのである。

鉄、アルミ、石油など原材料の確保と輸送をはじめとして、兵器の製造、兵器開発の推進、食糧や弾薬の補給、航空機の整備、パイロットの養成、戦略拠点の把握など、戦争にかかわるすべての要素を考え、行動しなければならないのだ。

もちろん戦闘行動も多種多様だ。艦隊の編成や移動、偵察機による索敵、艦隊決戦、上陸作戦、潜水艦の配備、航空機の運用……これらすべてがプレイヤー1人の頭脳にかかっているのである。

史実では太平洋戦争は日本によるハワイ真珠湾奇襲から始まったが、なにも史実どおりにする必要はまったくない。石油の確保を第一に考えて、インドシナ方面に進撃するのもいいだろう。いきなりミッドウェー海戦にもちこむのも手かもしれない。とにかく好きなように太平洋戦争をすればいいのだ。

またこのゲームでは技術開発に力を注げば、史実では戦争に間に合わなかった新鋭戦闘機や、日本では開発できなかったソナーや高性能レーダーも開発できる。日本が負けた原因の一つが技術革新のおそさにあったのだから、ゲームではとことん技術力をアップしてみるのもいいだろう。

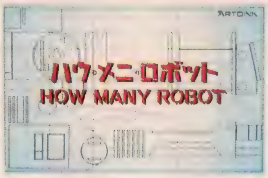
当時、日本とアメリカの工業生産力の差は50倍もあったとさえいわれる。こんな強大なアメリカが相手だから、並の戦略では勝ち目はないぞ。

これは"パソコン版兵器図鑑"だ

シミュレーションマニアのほとんどがじつは兵器マニアだという定説がある。ウソではない。実際ボクがそうだ(平和な時代にこんなこと声を大にしていえないが)。戦艦大和など本当に美しいデザインでGマークをあげてもいいと思うし、ゼロ戦など航空機史上最高の傑作だと思う。

『太平洋の嵐』はこうした兵器マニアの心を徹底的にくすぐるように作ってある。それが、軍艦と航空機のグラフィック表示だ。ゲームに登場するすべての軍艦、航空機が一つ一つ、まるで設計図のようにリアルなラインでグラフィック表示されるのだ。空母赤城も、戦艦ミズーリも、爆撃機飛竜も、そして幻の局地戦闘機震電も……ボクはもうこのグラフィックだけを2日間も見続けている。資料性からいってもパソコン版兵器図鑑と名づけていいほどのできばえである。

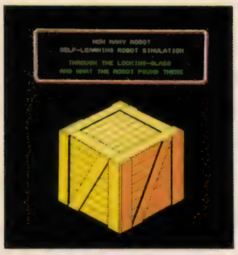
『太平洋の嵐』をおもしろそうだ、と感じない人間には、シミュレーションファンを名のる資格なし、といいきってしまおう。



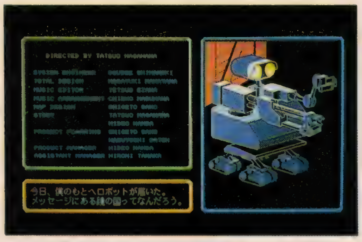
SLG

ハウ・メニ・ロボット

アートディンク　PC-9800シリーズ（PC-9801およびPC-9801Uは除く）
5インチ2D、3.5インチ2D　9,500円



ロボットがひとりで歩き始めた！ シミュレーションゲームにまた新しいジャンルが加えられる



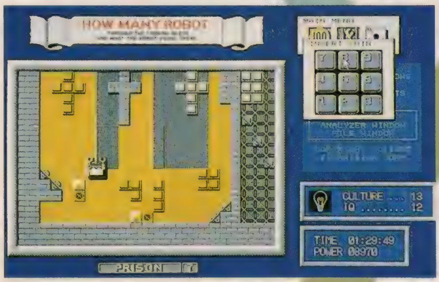
『HOW MANY ROBOT』。このゲームから、いったい何体の異なる性格をもつロボットが生まれてくるのだろう。自己学習型シミュレーション、プレイの仕方によってはどんなことが起こるのか、想像もつかない（ワケないが……）。プレプログラミング・タイプとはまたひと味ちがった、新感覚シミュレーテッド・パズル・ゲームだ。

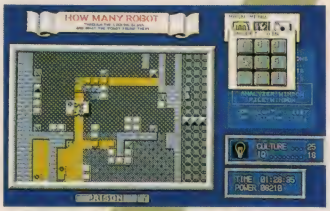
むかし読んだSFのロボットたちは、みんなどこかオッチョコチョイで、力もちで、頑丈なわりにささいなことでスグにこわれてと、今のロボットたちのようにカッコよくもスマートでもなかった。スタイルも無骨で、胴体は四角い箱かドラムかんみたいなのが多かった気がする。『ハウ・メニ・ロボット』は、そんなあまり頭のよくないロボットのシミュレーション。

自分で組み立てたロボットが、部屋の中を動きまわったりしたら、どんなに楽しいだろう。たぶん通販の組み立てキットだろう。箱をあけると、ビニールの袋に、整然と分類されたパーツがギッシリ入っているはずだ。いちばん重いのはモーターかバッテリーだろうな。サーボモーターや大小の歯車がいくつか、腕の関節なんかは半分ぐらい組み上げてあるのが入っているだろう。歩行はまだむずかしいから、足なんかはなくて、プラスチック製のキャタピラーをはいているのかもしれない。厳重に梱包されているのは、電子回路。いうまでもなく、ロボットの頭脳だ。この回路には、前へ進むとか、左右へ曲がるといった基本的な動作は、組みこみルーチンとしてROMに記録されている。カベにぶつかったり、障害物で転倒しないように、ごく短距離のレーダーかセンサーのようなものももっていて、回路と接続されているだろう。そう、勝手に机やイスをよけて動いてくれる。

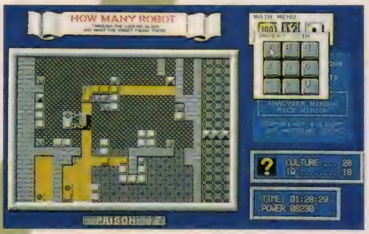
イメージがわいてきたかな？　ロボットの記憶回路は、まだ真っ白なままだ。プレイヤーは、テンキーを使って、画面の中のロボットに話しかける。前へ進め、右を向け、左を向け、物を持

ピラミッド形がライト。となりにくっついているのがバッテリー。青いななめのが反射板。





光が反射してカベに当たっている。ロボットの一部に光が当たっていれば、直接コントロールできる。

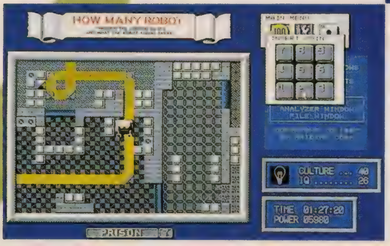


ロボットが何をしたらいいのかわからず、困って上を見上げている。

こいつぁ新春から面白い

ち上げろ。するとロボットは、周囲の状況と照らし合わせて、プレイヤーが何をさせたがっているのかを記憶していく。しばらく続けていくと、ロボットはプレイヤーの指示がなくても、同じ状況だと判断したときには、前に教えられた作業を行おうとしてくれる。判断できない状況に出会ったときには、「?」を出して、プレイヤーにどうすべきかを問いかけてくる。

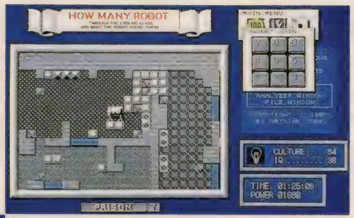
さて、このままロボットと対話を続けていても十分におもしろいのだが（ロボットとのコミュニケーションがうまくいっていないと、突然プレイヤーには理解不能な行動をとり始める。ロボット



反射板の配置によっては、こんなふうにカベのすき間を通して光を送れる。太い青は一方通行の鏡だ。

が何をどう判断しているかを考えずにキー操作していると、そういうことが起こる）、このゲームには目的があたえられている。パズル的な迷路だ。

ロボットは、プレイヤーの指示をあおぎながら、迷路のどこかにしかけられた爆弾を発見し、やはり迷路のどこかにある処理器まで運ばなければならない。ここで大切なことがいくつかある。まず、ロボットは内蔵のバッテリーでは限られた時間しか活動できない。迷路には、明るいところと暗いところが、あって、明るいところではバッテリーの充電ができる。暗い部分では、その充電したエネルギーを消費しながら活動するわけだ。さらに、ロボットは光の当たっているときにしか、プレイヤーのコントロールを受け付けない。暗い部分に入ったロボットは、明るいところでプレイヤーから教えられた指示をもとに、自分で判断して動いていく。そう、ここがこのゲームのポイン



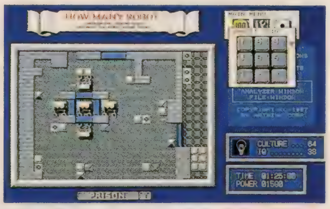
光のないところでは、まったくロボット任せ。それまで教えたことがはたして真価を発揮するか？

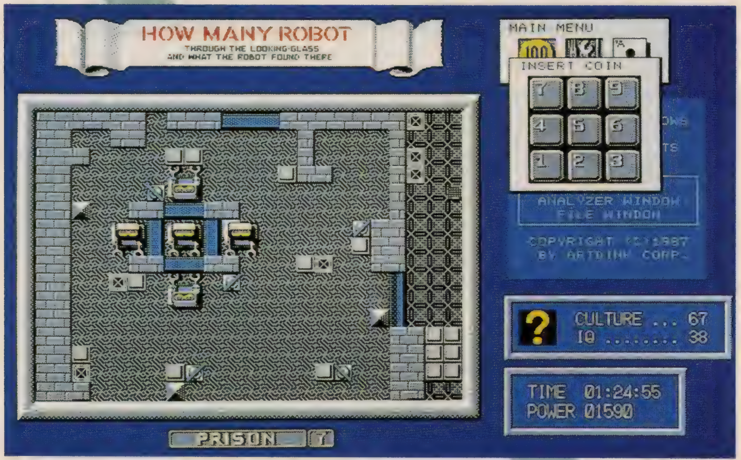
ト。うまく暗闇を通りぬけてプレイヤーのコントロールのきくところに帰ってこさせるのが、腕の見せどころ。

迷路の中は、初めはスタート位置以外はほとんど暗いのだけれど、あちらこちらにライトとバッテリーが置かれている。これをロボットに運ばせてとなり合わせておければ、ライトがついてその周辺が明るくなり、ロボットもコントロールできるようになる。

迷路はいくつかの細かい部屋に分かれていたり、カベがあったりしてライトの光をさえぎっているのだが、じつはもう１つ大切なアイテム、鏡が用意されている。これもロボットが運べるので、ライトと鏡の位置を調節すれば、それだけロボットをコントロールできる範囲が広がることになる。

これがかわいい、タイトルデモの１シーン。鏡に囲まれて虚像といっしょに「？」！





総合すると、光のあるところでは、プレイヤーはロボットを直接コントロールし、どうしても光の当てられないところを通らなければならないときには、プレイヤーは明るいところでロボットに動き方を教えておいて、暗闇に入っていかせる。この教えることにも、いくつか要領があって、行った先に光の当たっているところがあれば、そこまでぬけられるような指示をあたえるし、あるいは暗闇の中でランプとバッテリーを捜して結合させるということもさせられる。

迷路は単純な面から、面積も広くて複雑な面まで、９種類用意されている。一方通行があったり、暗闇にロボットのエネルギーを吸いとる不思議な物体がいたり、荷物を持ったままでは通れない通路があったりと、そのままでもかなりむずかしいパズル仕立てになっている。人間（プレイヤー）とロボットの協力、チームワークがうまくいって初めて、目的が達成されるようになっている。かしこいロボットを育て、友人となれるか否かは、すべてプレイヤーの忍耐力と論理的な思考にかかっているのだ。

実際のプレイでは、同じ状況で始めても、キー操作の順番とか、周囲のブロックの位置とかで、ロボットが覚えるパターンは異なってくるので、プレイヤーが同じだろうと判断した状況でも、必ずしもロボットは思ったようには動いてくれない。つまりは、プレイのたびに千差万別のパターンをもったロボットができあがるというわけだ。ハウ・メニ・ロボット。つまりはそういうことだ。

※画面はすべて開発中のものです。

SLG

ぎゅわんぶらあ 自己中心派2

自称!強豪雀士編

ゲームアーツ　PC-8801mkIISRシリーズ　6,800円

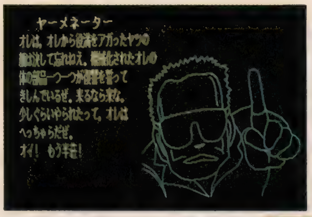
止まらないおもしろさ

フォッフォッフォッ、今月の見出し、どっかで見たなー、とか思ってる人。あんたは正しい。この『ぎゅわん自己2』には、ハルタン星人、という宇宙人まで参加しているので、これに勝ちまくれば、宇宙一になれるのだフォッフォッ。

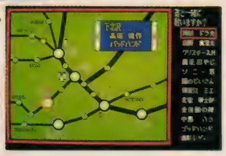
というわけで、『ぎゅわん自己2』である。前作にも増して、思考ルーチンそのほかグレードアップしてるみたいで、楽しめる、ということはいうまでもない。思うに、この『ぎゅわん自己』というのは、初めての麻雀ゲームソフトなのではないだろうか。もっちろん、これまでにも、いろーんな麻雀ソフトはあって、どれも4人麻雀ふうにはなっているけど、RPGやアクションゲーム、といった場合のゲームとは一線を画していた。要するに、ゲームであって、ゲームにあらず、というのが、過去の麻雀ソフトだった。だから、実際に4人でやる麻雀のほうがおもしろかった。ソフトで遊ぶのはあくまで、その代理でしかなかった。ところが、である。この『ぎゅわん自己』の「ツキあり」モードというのは、ソフトのほうで、極端な牌の流れの操作をする。それが気にくわない、という人はこのさいどーでもいいんであって、そういうふうに操作された、というか、いろいろと障害をのりこえて、最終的にトップに立つ、という、達成感こそがゲーム性、というものだと思う。そういう意味で、これが初めての麻雀ゲームなのである、というわけ。

てなもんで、『2』なのである。ふつうのゲーム展開や、各キャラのことなんかは、前にも書いたので、今回は、このソフトの目玉、タコ討伐戦につい

『ぎゅわん自己』を利用して、宇宙一の雀士になろうっ!!



キャラクター紹介。けっこう楽しめる。


呼びものの、タコ討伐戦。アンチタコ側が味方についてくれるのだが、けっこうタコがまじっているような気もするな。

とりあえず、頼りがいのあるドラ夫をパートナーに。

今度のは全自動台なので、牌の色2色だよん。

いかにもバッドハンドらしい手でハネたっ!

ドラ夫のおかげでやっとこさ。

2回戦は、超強敵、金蔵と、正真正銘のタコ、オクトパシーふみ。

惨敗。やっぱり、マスターなんか選ぶんじゃなかった。

こいつぁ新春から面白い

てお話したい。これって、都内の6つの麻雀都市(そんなものあるかっ!)に巣食う、タコ12人を討伐していくというもの。もちろん、プレイヤーはタコ側に立って、ドラ夫やソニー君をやっつけてもいいんだけど、これはタコ討伐を果たしてからでもおそくはない。まずはタコをこらしめるのだ。

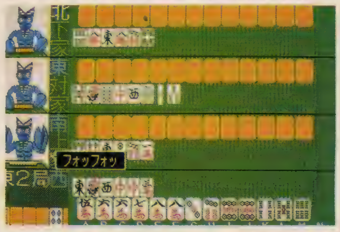
1回戦は下北沢って決まってて、相手は、バッドハンドと森健の2人。パートナーをアンチタコ側から1人選べるんだけど、ここはけっこう大事だからドラ夫を起用してもいい。先走るが、1回戦の下北沢と、池袋を制覇しちゃえば、あとは楽なのだ。そのために、ドラ夫とソニー君は、最初の2回で使っちゃったほうがいいような気がする。

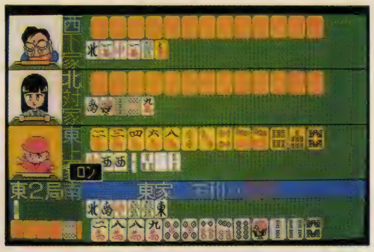
バッドハンドは、チャンタ系でたまに大きい手をあがることがあるので、要注意。森健も、まかりまちがって、リーチ一発ツモ一通ドラ1なんて親でやったりするので、あなどれないが、たいていは、不安なし。

ハルタン星の雀荘なのかここはっ!

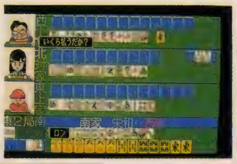
フリー対戦モードで、GRAPH+H+SPACEを押しながら、ハルタン星人を選ぶと、2人目、3人目も、ハルタン星人を選べる。これは最高笑えるぜ。

ほかにも、選手決めのときから、牌が出てくるまでVを押してると、ソニー君でもβパイが出なくなる。おためし。

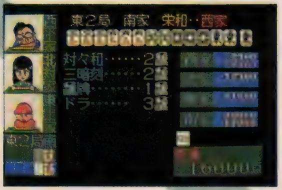


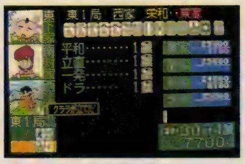


金蔵攻略は、まず当たること。ソニー君が先制攻撃。



はっはっはっ。安い安い。倍満である。





クララがめったに見せないリーチあがり。あがったときの喜びよう。

4回戦目は、カリフォルニア・レディーとブラック・ザンク。パートナーは全自動の狼。

おっと、タコあがりでハネてしまった。

ついでに狼にもぎゃふん。

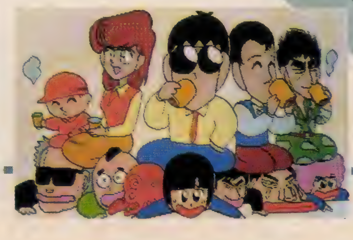
まっ、結果オーライ、ということで。

ヤーメネーター、ぶっとぶ。

かおりちゃん、こわい。

ミエちゃんも、パートナーにすれば頼もしい。クララと、宮内が敵だ。

やったね。タコを討伐したぞん。



で、順番からいって池袋を選ぶと、最大の難関ともいえる、勝ち過ぎの金蔵と、もう1人はオクトパシーふみ。ふーみんは、どうでもいいんだけど、金蔵には、最大の注意を払いたい。とにかく、ほうっとくと、役満、倍満、3倍満、と手がつけられない。こいつには、安い手でもいいから直撃で何度かあがると、ツキを落とすことができるから、うまいパートナーを選びたいところ。だから、やっぱり、ソニー君あたりが最良かな、と。なかなか自力だけでは苦しいものがある。一度、マスターを入れてやってみたが、大失敗。金蔵のいいようにゲームを進められてしまった。

その点ソニー君は頼りがいがある。とにかく、テンパイ早いし、ソツがない。現状の24人の打ち手のうち、最も強い一人といえるのではないだろうか。少なくともドラ夫とならぶぐらい。もちろん、ソニー君にも弱点はあるはずで、まだはっきりしたことはいえないが、なんかこう、ダイナミックな手であがってると、おじけづいてくるみたいな気がする。うまいんだけど、度胸がないために、大勝ちはできないタイプと見た。

お次は、宮内タコと、クララ。おなじみの宮内はいいよな。クララは鳴きぐせがついてて、めったにリーチではあがれないという設定。でも、そうヘタじゃない。たまに、リーチかけて、けっこう高い手あがったりもするし。で、喜びようが尋常じゃなくて、本当に負けてるときとかだと腹が立ってくる。

お次は、カリフォルニア・レディーとブラック・ザンク。その次が、かおりちゃんと、献血お由紀。ラストがヤーメネーターとハルタン星人。最後の6人は、はっきりいって軽い。

とにかく、麻雀がきらいじゃない人だったら、超オススメである。みんなにも、この楽しさ味わっていただきたい。

SLG

リトル・コンピュータ・ピープル

ポニー　PC-8801mkIISRシリーズ　PC-9801シリーズ　6,800円

1985年のある日、研究者たちと、1.5インチの人間は、たがいに見つめ合っていた。その1.5インチの人間というのは、コンピュータの中の住人だったのだ。

たがいに口もきけずに見つめ合っていたが、なかの1人がついに口を開いた。

「ごきげんよう」

アップル版の『リトル・コンピュータ・ピープル』の科学雑誌ふうマニュアル兼パッケージの冒頭（カバーストーリーと見出しがついている）は以上

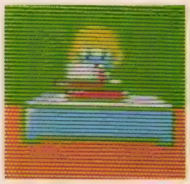
観察ノートに名前を書き入れる。

のような書きだしだ。

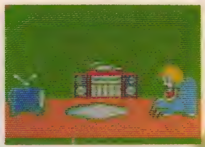
つまり、コンピュータの中には4cm足らずの「人間」が住んでいた、というのが、このゲームの「シナリオ」。いや、ゲームではないな、このソフトは。熱中することはしたけど、ゲーム性はないもんな。この〝リトル・コンピュータ・ピープル〟（略してLCP）が、画面の2階半の住居の中で生活している、というのが、このソフト。ある種の冗談なのである。アップル版のマニュアルには、LCP発見までの歴史や、各界の反応、論文がベストセラーになった話やなんかが詰めこまれていて、一種のプラクティカル・ジョークという感もある。それに付随して、ソフトがあるみたいな。

アップル版では、LCPは蝶ネクタイをした、わりと神経質そうな、プレッピーふうな男の人だった。彼は、本当に気まぐれに行動し、退屈すると、ピアノを弾いたり、テレビを見たり。もっと退屈すると、ゲームをやろうと、モニターを内側から、コンコン、とたたいたり。それはもう、本当に生きている人みたいだった。プレイヤーというか、ここではリサーチャー（観察者）は、彼が機嫌を損ねないように、食事をあげたり、たまにプレゼントをあげたり、肩をもんであげたり、ゲームにつきあってあげたりしなくてはいけない。ゲームをしても、たとえばポーカーなんか、けっこう弱いんだ、このLCPは。で勝ちすぎたりすると、怒ってきたりする。顔色が悪くなる。だいたい、ゲームスタートがふるってる。ディスクをブートさせると、まずリサーチャーの名前と日付を入力、2階半の家が出てくる。初め、LCPはいない。じつは彼は、LSIやICの中で自由に暮らしていたのだ（つまり、どのコンピュータにも1人LCPがいるのだ）が、それを、このディスクがつくり出す家に住みつかせる、というわけ。で、2～3分すると、扉をあけて、おそるおそる入ってくる。ひととおり、家の中を点検すると、また出ていってしまう。あれあれ、と思ってると、また入ってくる。犬を連れてくるのだ。やっと定住する気になった、というわけなのだ。そうとう笑えた。

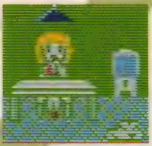
さて、アップル版のことばかり話してしまったが、日本版は、これがなかなか、むずかしいものを背負っている。これを移植した人は、どっかで勘ちがいしてるんじゃなかろうか、と。LCPが何考えてるんだかわからないような、年齢不詳の男性だったのが、かわいい女の子になってる。ちょっとこれはアブないのでは…。なんだか、全然コンピュータの中の人間という感じがしない。部屋の間どりから内容まで、そうとう同じなのに、なぜかちっとも楽しめない。こういうぐあいに、どこがおもしろいのかよくわからないけど、妙におもしろいソフトというのは移植するのがむずかしいのだなー、と、つくづく考えさせるソフトであった。



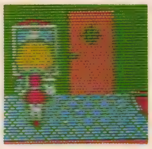
手紙を書くLCP。



テレビを見るLCP。



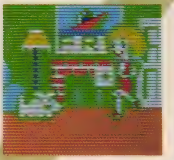
食事中のLCP。



顔洗ってるLCP。

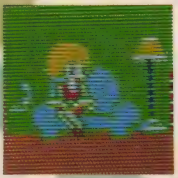
冷蔵庫をあけるLCP。

ピアノを弾くLCP。

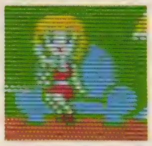


プレイヤーからの贈り物を受け取るLCP。

パソコンをするLCP。



本を読むLCP。



電話をするLCP。

ベッドに入るLCP。

シャワーを浴びるLCP。

ゲーム中。これはポーカー。もう一つ、ことば当てのゲームがある。

手紙。

こいつぁ新春(はる)から面白い

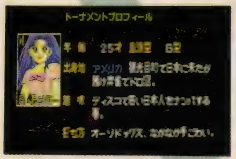
SLG

麻雀狂時代 SPECIAL

マイクロネット　X1シリーズ　5インチ2D2枚組　6,800円

どうもあやしげな7人の対戦者たち。

黒い瞳が魅力の小沢志保ちゃんを選んでしまった。



対戦者はなかなかつわ者らしい。

元気が出る麻雀

先月号で、「身上書」に紹介されていた、『麻雀狂時代Special』である。なんといっても、特徴は女の子のデモ画面だ。それぞれ、対戦相手の女の子のうち好きな子を選んで、自分が勝つたびに、少しずつ「生まれたときの姿」に変わっていくのを見ることができる（相手が男の場合は、その男の美人妻とか、恋人とかがかわりになる）。今までの、麻雀ゲームと比べると、断然、達成動機がちがってくる人も多いんじゃないかな。確かに、パソコンの麻雀は、負けても勝ってもそれだけで、いまひとつ緊迫感に欠けるという意見も多かった。自分が失うものがないという点では、今までのパソコンの麻雀ゲームと変わらないが、勝てば勝つだけご利益(!?)が得られるというところに、新しさが見られる。デモのほうはともかく、実際の麻雀のゲームについて、紹介していこう。はじめに、ゲームモードの設定というのがあるが、ここで、「女の子を見るか見ないか」とか、「2人でやるか4人でやるか」といったことを決める。まさかここで、女の子を見ないモードを選ぶ人はいないと思うけど、2人、4人は、遊び方によってちがってくる。とにかく早く勝って、女の子を剝いていきたいと思っているスケベなやつは2人のモードでやるほうがいい。それよりも、麻雀ゲームの臨場感をもっと楽しみたいという人には4人のモードを選ぶことをおすすめする。

対戦相手は、全部で、7人。それぞれが全然ちがう思考ルーチンをもっているらしく個性的な手を打ってくる。それぞれのプロフィールが、ゲーム開始前に表示されるから、じっくりそれを見て、敵の癖を知っておいたほうがいい。プロフィールには、打ち方だけじゃなく、年齢、血液型、出身地から趣味までも表示される。男の場合、この個性と、相手の女の子のタイプとがぴったりって感じで、なかなか笑える。

さて、実際のゲームのほうだが、操作性に関しては、慣れていないせいもあるだろうが、少し手間どる。もう少しファンクションキーなどを利用してくれてもよかったような気がする。また、自分の牌のなかから、捨て牌を選ぶときにテンキーの4と6で、カーソルを移動させながら選ぶというのも、いささかまだるっこい。操作に手間どったり、熟考したりして、なかなか牌を捨てないでいると、メンバーのなかのだれかのデモが流れる。女の子なら、「早くしてねっ」ってな感じでかわいくウインクなんかしてくれるのだが、男だとイスの上でジタバタしたり、これみよがしにタバコをふかしてみたりとなかなか陰険である。さらに、敵は「リーチ」とか「ロン」とか、声を出してくる。けっこう当人の顔とか性格なんかによく合ってる。

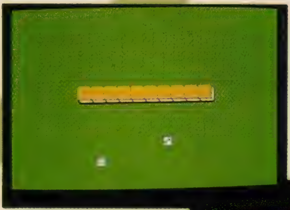
肝心の女の子のほうなのだが、プラスの状態（3万点以上）であがるとそれぞれ選んだ女の子が出てきてピエロのような小人がその女の子の着ているものを1枚ずつ脱がしていったり、裸の女の子が入っているコップの飲み物（これが色つきでよく中が見えない）を少しずつ飲んでいったりと、いろいろなパターンがある。とにかく、だんだんに露出度が増していくのだけれど、大きい手をあがったときほど、より、たくさん剝いでくれるのだ。初めのうちは「なんだ」と思っていても、これがけっこう「よーし、あと満願2回あがって全部脱がすぞー」なんて、熱くなってしまう。男って、かわいい生き物なんだなー、と思ってしまうゲームである。

切り牌はテンキーの4と6を使って選び出す。

ポン、チーなどの操作はメニュー画面から選ぶ。

持ち点計算から次の配牌まで、ちょっと時間がかかる。

判断がおそいとリンゴをかじりだす中森桃子。



サイコロが止まるのがおそくてイライラ。

出た！　ごほうびの小沢志保の下着スタイル。

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ

高感度人間を刺激するMA/FAのサウンド機能

衝撃的なステレオ12音源、
リアリティで迫るデジタルサンプリング機能、
創作意欲がそそられるミュージックソフト。
ニュー88は、音の世界を一気にひろげてくれます。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

PC-8801MA/PC-8801FAでサウンド・コーディネイション

音に妥協したくない、というパソコンファン待望のPC-8801MAとPC-8801FA。迫力のあるステレオ12音源とSSG3音、このクラスで初めてのデジタルサンプリングによる録音・再生機能など、これまでにない高度なサウンド機能を標準で搭載。また、サウンド機能に対応するBASICやミュージックソフト(別売)も提供。デジタルミュージックを創作・アレンジしたり、オーディオとつないでダイナミックなサウンドを楽しむ、さらに語学の学習に活用することもできます。音を自由にコーディネイトできるニュー88は、使う人のイマジネーションを大いに刺激してくれます。

迫力のあるゲーム展開に効果抜群のステレオ12音源と多彩な効果音

いまや、ゲームもステレオで楽しむ時代です。ADPCMによる爆発音や射撃音などのリアルな効果音、そしてステレオ12音源(FM6音、リズム6音)のダイナミックなサウンドは、ゲームをますますリアルでエキサイティングなものにしてくれます。手に汗をにぎるアクションゲーム、おとなも思わず夢中になるシミュレーションゲームなど、ニュー88のサウンド機能はゲームにも効果抜群。さらに、もっと刺激的に楽しみたい人は、オーディオとつないでください。いままでにない、迫力のあるゲーム展開が思う存分体験できます。

聴こえるよ、わたしの音色。

斉藤由貴

魅力のサウンド機能に
高度な日本語機能を
プラスした先鋭マシン

新登場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格 ―――― 198,000円

NEC冬の
ハローC&Cまつり
昭和63年1月20日まで 好評開催中!

斉藤由貴 東宝映画
「さよなら」の女たちより

ダブルチャンスプレゼント

期間中、対象商品をお買上げのお客様に、楽しい暮らし広げるステキな賞品がダブルチャンスで当たります。この機会に参加店へどうぞ。

PC-VANでクイズにチャレンジしませんか?
PC-VAN 5DAYS チャレンジ クイズ

内容 NECのパソコン通信ネットワーク「PC-VAN」で、来る12月9日(水)から12月13日(日)の5日間、毎日5問ずつ全25問のクイズを出題します。PC-VANにアクセスして難問・珍問にぜひチャレンジしてください。

応募方法 PC-VANの電子メールを使用して解答するか、官製ハガキにクイズの解答を記入してご応募下さい。

賞品 1日分の正解者の中から抽選で1day賞、5日間通しての全問正解者の中から抽選でチャレンジ賞など豪華賞品をプレゼントいたします。

※詳しくは、事前にPC-VAN上で告知します。お楽しみに!!

PC-VAN入会のお問い合わせは
PC-VAN事務局☎03-454-6909

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

音符が苦手な人でも作曲・アレンジが簡単にできる〝インスタントミュージック〟

インスタントミュージックは、音程をカラーチャートで表現するビジュアル志向のミュージックソフト。自作のオリジナル作品を創作してみたい、お気に入りの曲を自分流にアレンジしたい。そんな人にまさに最適なソフトウェアです。すでに記憶されている約50種のサンプル曲のメロディーやリズム、コード進行をマウスの操作で簡単にアレンジできるほか、音符の苦手な人でも音程を視覚的に設定して、オリジナルのメロディーを作曲することも可能。演奏する楽器は、60種類ある楽器音から4種類を選ぶことができ、演奏中に好きな楽器を使ってアドリブ演奏することもできます。同時に演奏できるチャンネル数は、FM音源で最高6音とリズムセクションのステレオ出力。PC-8801MAとPC-8801FAの迫力あるステレオ音源を駆使すれば、パソコンはミュージックシンセサイザに早変わり。壮大なクラシックからロックミュージックまで、リッチなデジタルサウンドが手軽に楽しめます。

自然音を記憶し、自由に再生できるデジタルサンプリング機能

デジタルサンプリング機能とは、楽器音や声、自然の音をそのままデジタル信号に変えてメモリチップに記憶させ、その音源を繰り返したり好きなところをランダムに取り出す、音程やスピードを変える等、さまざまな形で再生できる機能のこと。この録音方法は、CDやDATとまったく同じものです。ニュー88では、256Kバイトの専用メモリを搭載し、音質のレベルによって、最大30秒から120秒まで録音することが可能。たとえば、語学の学習に応用する場合は、いろいろな単語の正しいスペリングと発音を記憶させ、繰り返したり単語の組合せを変えて新しい文章を作成することで、学習効果をさらに高めることができます。さあ、あなたも、デジタル サンプリング機能の発展的活用法にチャレンジしてみませんか。

ユニークなアイディアで斉藤由貴のカレンダーをもらおう!

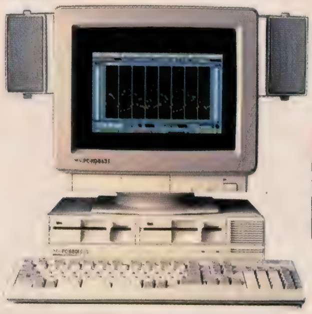
楽しいアイディアに、由貴ちゃんもニッコリ。
デジタル サンプリング機能を使った
あなたのオリジナルアイディアをお知らせください。
応募された方の中から抽選で100名様に
『'88年 斉藤由貴カレンダー』をさしあげます。

応募方法:ハガキにあなたのアイディアと住所、電話番号、氏名、性別、年齢をご記入のうえ、下記宛先までご応募ください。

宛先:東京都中央区銀座2-16-7 電通恒産第3ビルVR・DM内
NECデジタルサンプリングアイディア募集(popcom)係

締切:1988年1月11日到着分まで

なお、当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



強力なサウンド機能を
搭載した高感度マシン

新 登 場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格 ———— 168,000円

ビデオやアニメが楽しめる、
優れたグラフィック機能を持つ
16ビットマシン

好評発売中

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格……298,000円

MA/FA新発売記念

斉藤由貴のときめきデータバンク
1,000名様プレゼント(フロッピィディスク2枚組)

由貴ちゃんが微笑み、生の声で話しかける。「由貴ちゃんのときめきデータバンク」はそんなソフトです。プライベートフォトや由貴のすべてがわかるクエスチョンもふんだんに用意されています。この「由貴ちゃんときめきデータバンク」は、PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAをご購入された方の中から抽選で1,000名様に当たります。

※PC-88VAで声を聞くには別売のサウンドボードII(AV用)が必要です

■応募方法:PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAに添付されている「お客様登録カード」に必要事項をご記入のうえ、ご返送下さい。
■応募〆切:昭和62年12月28日(月) 当日消印有効
■抽　　選:11月末までの到着分と12月末までの到着分と2回に分けて抽選、それぞれ500名ずつプレゼント。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札　幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (231)3111
中国支社(広　島) 082(247)4111	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

SONY
思い知るがいい。
SFサスペンス巨篇
2061年、ハレーの謎に挑む
〈ジーザス〉を待ちうける
地獄とは…!?
抜群の効果サウンド！
170枚リアル
グラフィック！
ハレー彗星探査のスカイラブ「JESUS」が、
人類生き残りを賭けてモンスターと激闘！
スリリング度No.1！
変身のたびに
大きくなる無敵
モンスター
勝ち目はあるか!?
PUSH SPACE KEY
新感覚ムービー・アドベンチャーゲーム
J·E·S·U·S
ジーザス
©ENIX
(64K以上、V-RAM128K)
2DD×3
MSX2
HBJ-G063D
¥7,800
戦国戦略大作
戦闘、暗殺、
政略結婚…。
戦国の世を
統一するのは誰か!?
敵は大名、反乱、天災、
そして自分の寿命…。
いまキミの忍耐と決断力が試される！
本格シュミレーション・ウォーゲーム
全国版
信長の野望
のぶながのやぼう
新発売
1560年 春
伊勢志摩
どの大名を選ぶか。それがキミの運命を
決める
©KOEI CO.,LTD.
(64K以上、V-RAM128K)
2DD×2
MSX2
HBJ-G064D
¥8,800
話題の、人気の、
あのゲームが
ディスク版になって続々
ソニーから。
こちらメガロム版も恐いほどのパワー
キミは妖怪地獄へまっさかさまだ！
巫女の小夜ちゃんとくり広げる
七福神救出作戦！
一秒たりとも
気がぬけない
妖怪大戦争の
始まりだ。
ききかいかい
奇々怪界
MEGA ROM
MSX2
©1987, TAITO Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G063C ¥5,800
大リーガーはプレーのケタが違うぜ。
いままでの野球ゲームと
迫力の差レキゼン。
外野から見た画面
アングルがキミを熱くする。
ハードボール
Hard Ball
MEGA ROM
MSX2
©1985, Accolade Inc.(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G060C ¥5,800
悔しいじゃないか、
負けて帰るのは！
幻の雀士たちとの世紀の一戦。
史上最強の相手！
リアルな卓デザインに
キミの手は震える。
じゃんせい
雀聖
MEGA ROM
MSX2
©Chathor Inc./
Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G059C ¥6,800

MSX2
「ディスク」のスゴさ
登場、
アップじゃ。
イース。またひとつ、「神話」の誕生だ!
このマークに、今夜もキミの精気は吸いとられる!
6冊の古文書にかくされたイースの秘密とは…
RPGの歴史をぬりかえた本年度話題作、いよいよ登場!
イース
新発売
イース
©FALCOM
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G062D
¥7,800
2DD
闇の主「赤いドラゴン」は危険度200%!
生き残るには幻の剣ドラゴンスレイヤーを探さねば!
果してキミは無傷で帰れるか!?
XANADU
ザナドゥ
楽しみ自在なアクションRPGのショック大作
©FALCOM
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G056D
¥7,800
キミに大国を治める力はあるか!
何百もの知将、猛将を率いて中国大陸を駆けめぐれ!誰も果しえなかった「中国統一」へ、男なら!
三國志
複雑さがオモシロイシュミレーション・ウォーゲーム
新発売
三国志
©KOEI CO.,LTD.
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G065D
¥12,800
7人の少女を待ち受ける過酷な運命!
激化する宇宙戦争の裏に仕組まれた巨大な謎とは何か?
妖しく過激な展開に、興奮がとまらない!
白熱のドラマティックアドベンチャー
GAL FORCE ETERNAL STORY
ガルフォース「創世の序曲」
©1986, SVI/MOVIC, ARTMIC
©1987, SCAPTRUST
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G065D
¥6,800
スゴさ思い知るための、ディスク内蔵マシーン
F1XD
HB-F1XD
¥54,800
緊急新発売
■大容量の3.5インチFDD内蔵■スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で勝つためのパワーアップ■かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン
■10キー付き、JIS配列キーボード■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き
なんと54,800円! なんと4,000名様に「イース」が当る!
●カタログ送呈=住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログPC係へお申し込みください。●MSXはアスキーの商標です。●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。
HiT BiT
男対男の、頭脳大戦争のボッパツだ!
相手にとって不足はなさすぎる。聖人に勝つのは誰か。
瞳、血走る将棋ゲーム!
棋聖
新発売
S-RAM内蔵
©1986, Shogi Master/1987, Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G057C ¥6,800
デーモン小暮閣下との血も凍る冒険!
そなたも悪魔の世界へ落ちてこい!奪われた悪魔教典を取り返すため展開する暗黒の死闘!
聖飢魔IIスペシャル
©1987, CBS/SONY INC.
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G064C ¥5,800
勝つための新マシーン
F1II
白熱新発売
■毎秒最高24発!連射ターボ■スピードコントロール機能■カーソルジョイスティック付■かな・CAP等の集中インジケーター
連射ターボだ!スピコンだ!
HB-F1II
¥29,800

S-RAM 対応
ふたつのソフトを、新たに同時発売!!
アシュギーネ
バナアミューズメントカートリッジ
データ互換して、必殺アイテムが使えるぞ
SW-M001 標準価格3,800円
復讐の炎
©1987 /MATSUSHITA/マイクロキャビン
第3弾 こちらはアクションRPGアドベンチャー
マップサイズは驚異の240画面。タテヨコに高速でスクロールします。敵シンボルに接触すると、画面はたちまち戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。コンタクトモードで情報がつかめます。
アシュギーネ「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格6,800円
虚空の牙城
©1987 /MATSUSHITA/T&E SOFT
第2弾 こちらはスーパーアクションアドベンチャー
ホラー映画顔まけの恐怖の戦闘シーン。剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上げる。超デカキャラも出現する、複雑な階層構造の6ステージ180画面の大興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。
アシュギーネ「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格6,800円
あのA1を超えて、29,800円。
ついてるからうれしい、連射式パワーパッド。
独立10キーもついてる、A1MKⅡの誕生です。
(NEW)
POWER PAD
Panasonic
●便利な独立10キー
●迫力の連射式パワーパッド
Panasonic A1 MKⅡ
パナソニックが連れてきたすごいヤツ。あのA1に後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKⅡ。連射式パワーパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、ヒットカウンタなどの内蔵ソフトも充実して、こんどもうれしい29,800円。
パナソニック MSX2 パソコン 標準価格29,800円 FS-A1MK2
(NEW)
3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンポでシステムにしよう。
FS-A1F 標準価格54,800円
▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部 PC 係まで。 MSX はアスキーの商標です
心を満たす先端技術—— Human Electronics
松下電器産業株式会社

次世代のコンピューターエンターテイメント

CHÁTTY／DOME
シャティ　ドーム

ノヴェルウェア シリーズ

2作、近日発売

ノヴェルウェア

ノヴェルウェアとは、小説とパーソナルコンピューターの新しい形の融合です。プレイヤーはひとつの小説の主人公となり、自分の考えに基づいて、自由に小説世界を動き回ることができます。そのひとつひとつの行動に対応すべく用意された文章データは実に20万字(原稿用紙700枚)におよびます。

シナリオについても、従来の謎とき中心のものから人物関係でプレイヤー悩ませるものへと、確実な進化を遂げています。

そして、自分の行動を小説化してくれるノベルジェネレーターは、自分が主人公となった小説を読むという新たな楽しみをプレイヤーに与えるでしょう。

ノヴェルウェアは双方向小説の、ひとつの頂点といえるかもしれません。

ノヴェルジェネレーター

ノヴェルジェネレーターは、プレイヤーの行動に基づき、完全な形の小説を創りあげる画期的なプログラムです。

それは、ただ単にいくつかの文章をつなぎあわせて出力するものではなく、文章のつながりや全体の構成をも考えて小説を創る、人工知能を持ったプログラムだということがいえます。

何度ゲームをプレーしてみても、ノヴェルジェネレーターの創り出す小説が、同じものになることはありません。

ゲームシステム

全体を通して、理不尽な部分を徹底的に排除したノヴェルウェアのゲームシステムは時間の流れを取り入れたことにより、昼夜の区別や曜日の違いなど、これまでは不可能だったリアルな環境の表現を可能にしました。

コマンド数も50を超え、プレイヤーのしたいことがほとんど全て行えます。コマンドを入力した際のメッセージも、「それはできません。」とか、「……という単語はありません。」などという、これまでよく見られた馬鹿らしいものが表示されることは決してありません。

また、プレーヤーの行動に関わらず、一方的に話が進んでいくなどということも勿論ありません。もし仮にプレイヤーが何も行動を起こさなければ、主人公は餓死してしまうか、そうでなければ時間だけが過ぎていって何らかの形で終わりを迎えます。結末は決して一つではありません。大きく分けただけで、5、6個の全く違うエンディングが用意されています。

より現実に近い……これがノヴェルウェアのゲームシステムです。

ラインナップ

ノヴェルウェアはストーリーがメイン。各ジャンルのプロの作家の先生方が、原作やシナリオを担当しています。

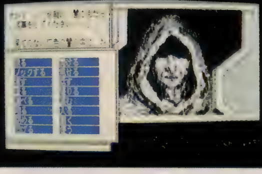
1：シャティ　ノヴェルウェアの為のオリジナル「シャティ」の原作者は、SFやゲームブックの翻訳で知られる鎌田三平さんです。「シャティ」は設定を遠い未来に置き、人々の愛や憎しみを鋭く描いた快作です。その緻密なストーリーに隠された秘密はプレイヤーを必ずや驚かすことでしょう。

2：ドーム　女流推理作家の第一人者、夏樹静子さんの近未来小説「ドーム」。核と人類に対する深い問題を投げかけます。今回のノヴェルウェア用には、この「ドーム」をPRする立場からみた設定となっています。

3：ソウル アンド ボディー　日本SF界の重鎮、矢野徹さんの書き下ろしです。記憶を失った男と意識を持ち始めたコンピューターの間で交わされる、ユーモアあふれる会話でストーリーが進行していきます。来春発売予定です。

ノヴェルウェア仕様

対応機種	PC-8801SR／TR／FR／MR／FH／MH・VA PC-9801全機種、SHARPX-1全機種、MZ-2500 FM-7、FM-77/AV、MSX2、X-68000(予定)
メディア	5'2D 3－5枚、5'2DD 2－3枚、5'2HD 2－3枚 3.5'2D 3－5枚、3.5'2DD 2－3枚
グラフィック	60－120枚程度、イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ	20万字程度(原稿用紙500－700枚)
マルチウィンドウ	ユーザーが自由に設定可能。(ウィンドウのサイズ、位置等)
音楽	FM音源使用の曲が10－15曲 価格 9,800円



■上の画面写真は開発段階のものです。都合により一部変更する恐れがありますので、予めご了承下さい。

■SACOM AMUSEMENT CLUB(SAC)　SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

■ノヴェルウェアテレホンサービス…TEL：03-635-5147

■ユーザーサポート……………………TEL：03-635-7609

■電話によるお問合わせは、月～金AM10:00～PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

SACOM
株式会社　システム・サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4F

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

COSMO聖セイント士

LEAZA

"LONELY DESTINY"

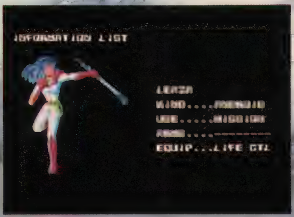
全宇宙(コスモ)の生命を君に託して……

異次限空間を自由に飛びまわることのできる、特異まれな素質を持ったLEAZA。時間をみつけてはさまざまな惑星間を旅するLEAZAは、ある時、自分が全宇宙(コスモ)滅亡への運命を握らされていることに気づく。その日からLEAZAの生死をかけた戦いの旅が始まるのだが、心強い親友マヤとの出会い、解決の鍵を握るマザーコンピューター、そして謎の暗号"イザシキ"とは？　全宇宙を救うため自らの身体に秘められた悲しい宿命を解き明かしていくLEAZAの運命は加速度的にある方向へと進められていく。

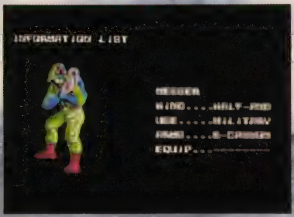
このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT

12月21日発売予定

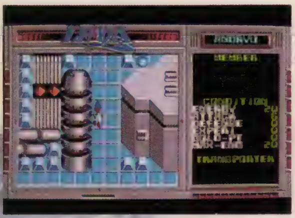
この画面は開発中のものです



LEAZAプロフィール



ゲームの鍵を握るナゾのキャラクター



これは第1話のものです

企画・製作　㈱マイクロ・ファクトリー
4,800円
PC-8801SR以上（2枚組）
12月21日発売
X1ターボシリーズ（2枚組）
1月上旬発売予定
通信販売をご希望の方はTAKERU事務局までお申し込み下さい。（送料無料）

COSMO聖士(セイント)
LEAZA新作発表会のお知らせ
日時　12月20日(日)
第一部　11:00〜12:30
第二部　13:30〜15:00
場所　新宿コムロード(丸井メンズ館4F)
当日はCOSMO聖士(セイント)LEAZAの他に、ディスクマガジン、プロデュース(X-1ターボシリーズ)を一気に公開。ゲーム大会など楽しいイベントが盛りだくさん。そのうえ参加者全員にもれなく素適なプレゼントを用意しています。さあ、12月20日は新宿コムロードへ全員集合っ!

速報 プロデュース

X1ターボシリーズ タケルオリジナルで

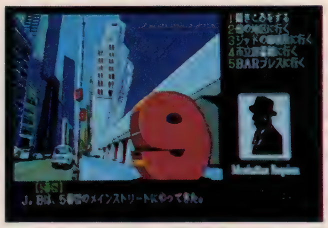
名監督

プレイヤーは監督となり、投球・攻撃のサインはもちろん、投手のスタミナ、ローテーション、打者の選択、果ては刻々と変わる気候条件までにも細心の注意を払い、栄光のペナントめざして戦うシミュレーションゲーム。TVカメラアングルによるマルチスクリーンを採用。

■JDS■
■PC-9801VF-U、UX■PC-8801VA

市販価格 ¥6,800 TAKERU価格 ¥5,100

マンハッタン レイクイエム

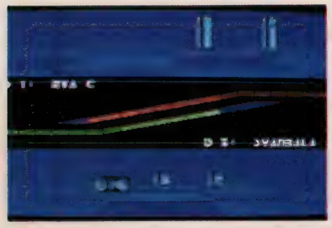


40人の関係者、浮かびあがる12人の容疑者、もつれる情念、見え隠れする複数の事件。舞台はショービジネス、賭博、誘拐とめまぐるしく広がっていく。大都市マンハッタンでくり広げられるミステリーAVGの決定版！

■リバーヒルソフト■PC-8801、PC-9801シリーズ、X1シリーズ、FM77AV20 40

市販価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥7,000

DIRES —giger·loop—



人の思考力による戦略を楽しむゲーム。コンピュータでしか実現しえない次元を超えたフィールドを舞台に、それぞれが持ち駒を配置し互いの駒を奪取する3次元リアルタイムゲーム。ゲーム概念を超えた究極のゲームを体験してみないか！

■ボーステック■PC-88VA、MSX2
■PC-88VA、MSX2(3.5"2DD)

市販価格 ¥6,800 TAKERU価格 ¥5,100

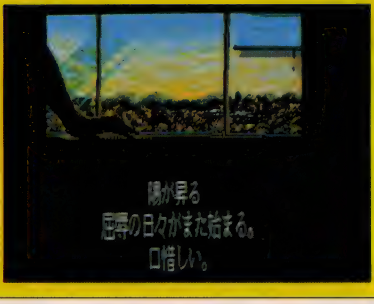
ガイフレーム

ただのウォーシミレーションではなく、プレイヤー自身が主人公、指揮官となってストーリーが展開される、RPG要素たっぷりのシミュレーションゲームだ。広大なメガマップ、そして迫力のアニメーション処理はリアルな戦闘を体感させてくれる。

■NCS■PC-8801mkⅡSR以上、PC-9801シリーズ、X1シリーズ

市販価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥6,500(PC88、X1)
市販価格 ¥8,200 TAKERU価格 ¥6,800(PC98)

大好評発売中！



シミュレーションゲーム＝(イコール)戦争もの。という概念を打ち破ったこのゲームは、恐怖体験をシミュレーションさせてくれるホラー感覚抜群のゲームなんだ。妖怪のボスとなった君は屋敷内の3人を恐怖のドン底へ突き落とすのだ！

■dBソフト■PC-8801、9801シリーズ、X-1ターボシリーズ

市販価格 ¥6.800　TAKERU価格 ¥5,400(PC-88、98)
TAKERU価格 ¥4,800

ワッショイプレゼントのお知らせ

タケルでソフトを買ってプレゼントをもらっちゃおう！
今、タケルのソフトを買うとついてくる応募ハガキに「TAKERU希望」と書いて送ると、抽選でそれぞれ10名の方にカッコイイ賞品をプレゼントしちゃうぞ。
さあ君も近所のタケルまで急ごうっ！

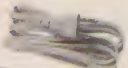
☆実施期間

昭和62年12月1日(火)〜昭和63年1月20日(水)

☆抽　　選

第1回抽選　12月24日(12月22日消印有効)
第2回抽選　1月22日(1月20日消印有効)

ポケットカメラ110F



テレカードごっこ

センサーライト

楽しさ満載、ディスクマガジン発売！

〈アドベンチャー　スパイ指令〉

ニューヨークサミットをぶちこわしにしようとするネオナチスの野望を、単身でリオに乗りこんだ落ちこぼれスパイの主人公が7つの道具を使って阻止しようとするが……

〈ミュージックエディター〉

このソフト1枚でFM音源使用の61種類の楽器が思いのままに操れる。テンキー入力で操作も簡単、感性のままに作曲してミュージシャン気分を味わおう！

〈ハイドライドIII　デモソフト〉

T&Eソフトの5周年記念の超大作、「ハイドライドIII」の画面を大公開！

PC8801シリーズ　¥2,500

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850	甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435	長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
	九十九電機札幌店	(011)241-2299	松本	イトーヨーカドー松本店　6F	(0263)36-2311
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590		株式会社遠兵	(0263)32-6350
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356	金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470		うつのみや片町店	(0762)21-6136
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772	富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151	福井	3Q　PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
仙台	ダイエー仙台店　6F	(022)261-1251		だるまや西武	(0776)27-0111
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290	沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744	静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591	浜松	メルバII	(0534)64-8412
郡山	ダイエー郡山店電器館　2F	(0249)34-2121		ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	うすい百貨店	(0249)32-0001		マエダM&V	(0534)73-3991
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011	名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513		パソコンショップコムロード	(052)263-5828
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222		ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
新潟	PIC	(0252)43-5135		カトー無線電機電気館　4F	(052)264-1534
	ダイエー新潟店　5F	(0252)41-5111		丸善無線　第一アメ横店	(052)263-1626
長岡	ICランドDJ　2F	(0258)37-1346		名古屋情報センター	(052)201-1234
	丸専デパート　1F	(0258)33-4970	豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002		ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721		パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221	岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721	豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
水戸	川又書店駅前店　2F	(0292)31-0102	岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大宮	ダイエー大宮店　7F	(0486)45-4147	大垣	スイテック	(0584)89-8355
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711	津	河合無線OA　津	(0592)26-0111
船橋	ダイエーららぽーと店　2F	(0474)34-3181	四日市	河合無線カデンワールド　四日市	(0593)54-3366
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店　6F	(0474)79-3111	大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
千葉	ダイエー千葉店　5F	(0472)45-1861	日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ラオックス千葉店(PERIE　3F)	(0472)27-5318		ニノミヤエレランド	(06)632-2038
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261		J&Pメディアランド	(06)634-1511
秋葉原	丸善無線ECCS　4F	(03)255-4911	梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	九十九電機7号館　2F	(03)253-4199		J&P阪急3番街店	(06)374-3311
	ミナミ電気館　4F	(03)255-4040	千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
	サトームセン(ラジオ館)　5F	(03)251-1464	高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	サトームセン本店　5F	(03)253-5879		西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
	CVA秋葉原　2F	(03)258-3711	八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
	コム本店	(03)251-1523	奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
新宿	コムロード　1F、4F	(03)352-6217	京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
	ラオックス新宿店	(03)350-1241	和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
日本橋	高島屋　5F	(03)211-4111	神戸	星電社三宮本店C−ソフト	(078)391-8171
銀座	マイコンベース銀座　1F	(03)535-3381		ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
池袋	ビックカメラ池袋東口本店　4F	(03)988-0002	姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
渋谷	上新電機J&P渋谷店　1F	(03)496-4141		姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719	岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
武蔵野	ラオックス吉祥寺店　2F	(0422)21-3471	倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
小金井	サンバード長崎屋　6F	(0423)85-3810	広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
立川	丸善無線(Wili　6F)	(0425)27-6211		光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
八王子	ムラウチ電気　2F	(0426)42-6211		ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
	J&P八王子店(そごう　7F)	(0426)26-4141	高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
昭島	エスパ昭島　3F	(0425)46-1411	徳島	徳島そごう　7F	(0886)25-4056
町田	東急ハンズ町田店　B1F	(0427)28-2603	高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
	J&P町田店	(0427)23-1313	松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777	北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
	横浜VIVRE21　7F	(045)314-2121	福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	ダイエー港南台店	(045)832-1361		寿屋エレテ博多	(092)281-4411
	ダイエー戸塚店　3F	(045)881-1261	長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901	熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636		ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
川崎	セキグチデンキ川崎店　5F	(044)244-5421	鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
藤沢	WAVE　EYE	(0465)43-1771	大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
平塚	(株)梅屋	(0463)22-4147	宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722	那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

タケルクーポンシステムがさらにグレードアップして新登場！

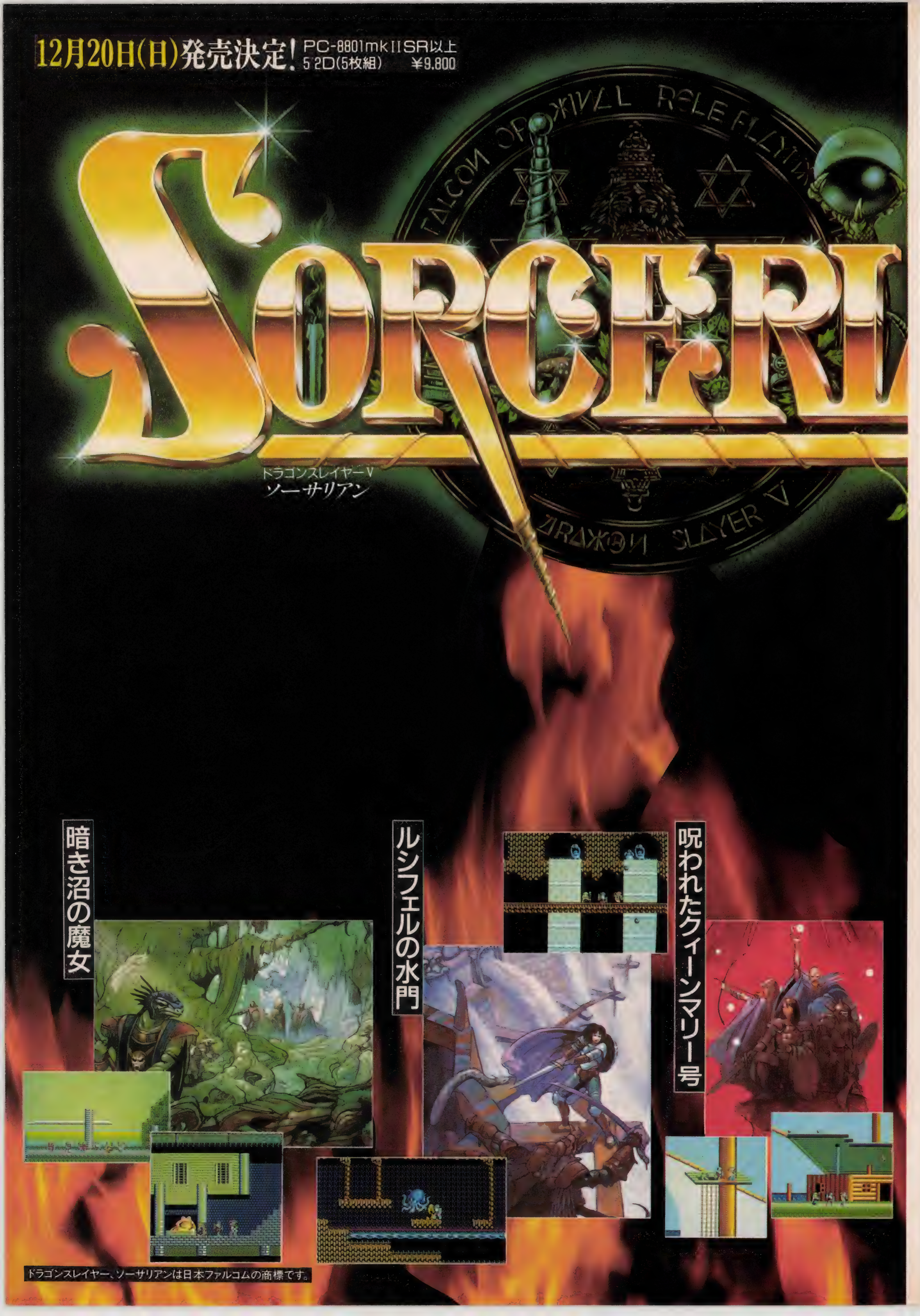
タケルのクーポンシステムが現在のクーポンシステムから点数制へと変更します。昭和63年2月から実施される予定です。詳しくはTAKERU事務局へお問いあわせ下さい。

ブラザー工業株式会社（TAKERU事務局☎(052)263-5895）
本社 〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所 名古屋☎(052)251-2894
東京☎(03)274-6916 大阪☎(06)252-4234

武尊設置店募集中。
詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問いあわせ下さい。

※コンピューターソフトウェアは著作物です。
著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

ポプコム
1　月　号
資料請求券


12月20日(日)発売決定!
PC-8801mkIISR以上
5"2D(5枚組)　¥9,800
ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン
暗き沼の魔女
ルシフェルの水門
呪われたクィーンマリー号
ドラゴンスレイヤー、ソーサリアンは日本ファルコムの商標です。

自然で不思議な国。
ここは新たに創造された魔法の世界。

他に類を見ないフル画面フルカラー高速スクロール。
ビジュアル効果て迫力の120種類の魔法の数々。
それぞれか1作品に匹敵する内容を持つ15話からなるシナリオは、あるときは地底のダンジョン、深い森の中、帆船の中、荒涼たる砂漠、湿地帯など様々なモンスターとの戦いと、多くの謎解きてくりひろげられる。

消えた王様の杖
町の平和を司る王様の杖かゴブリンによって盗まれてしまった！
乱れた町を元に戻すため一刻も早く杖をとりかえさなくてはならない。

ルシフェルの水門
モンスターによってつくられた水門によって町の水源か止められてしまった。
水門をひらくカギとなる3本の剣をあつめ町にうるおいをとりもとす。

囚われた魔法使い
町の偉大なる魔法使いか、行方不明となった。
とうやらモンスターによって囚われの身となったらしい。
場所は地底の要塞た。彼を早く助けなければならない。

暗黒の魔道士
町の征服をたくらむ暗国の魔道士か復活した。
彼は黄泉の国より怪物どもを呼び出し再び町に君臨しようともくろんている。
彼の野望を打ちくだかなければならない。

不老長寿の水
ある日のこと、王の命令によって不老長寿の水を探していた戦士か目的のものを見つけたといった便りを最後に消息をたった。
王はただちに戦士の行方をさくるようにふれを出した。

暗き沼の魔女
暗い沼の奥に人をだまして喜んでいるひとりの年老いたドラゴンか住んでいた。
ある娘かドラゴンにだまされ沼の奥てカマの姿にされてしまったことを知ったソーサリアンたちは彼女を救うために力をあわせた。

メデューサの首
古代から忌みきらわれていた蛇の怪物メデューサか、とある村をおそった。
村人は戦うひまもなく石にされてしまった。怪物から村を救え！

紅玉の謎
静かな森に、血のように赤く輝く宝石か降ってきた。森の生き物たちは紅玉の光にまとわされた。紅玉を破壊し再び森に平和を取り戻すのだ。

呪われたクィーンマリー号
新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。
船の上を舞台とした、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ちむかえ。

氷の洞窟
狂った修道師の実験によって、洞窟の中は北の果てのように凍結してしまった。
しかもその寒波は王国内をも凍らせようとしている。
洞窟内に忍ひこみ、寒波の原因を取りのそくのだ。

ロマンシア
緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫か何者かにさらわれたという事件かおき、援助を求める声か各地へとはされた。特に呪いをとく占い師と医者か必要だというのだか――。

呪われたオアシス
砂漠に唯一のオアシスか砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。
オアシスを元に戻すにはルワンの城にある聖水をオアシスの中に注かなければならないというのだか……。

盗賊たちの塔
誰もおとずれなくなった古城に盗賊たちが住みつき強奪を重ねている。
そこにとらわれている人たちか戦士たちに助けを求めてきた。
とらわれの人々を救い出し盗賊たちを倒せ。

失われたタリスマン
このところソーサリアンの町は奇妙な事件か数多く起こっていた。夏だというのに雪か降ったり木か突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさか飛びかった。

天の神々たち
その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとかソーサリアンの町へやってきた。「神々か天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者か村へ向かった。

Falcom
日本ファルコム株式会社

イース

〃より難しければいい〃
というのは、危険な思い込みだ。
今、ＲＰＧは優しさの時代への
第一歩を踏み出した。

ファンの強いリクエストに応え
ファルコム・ゲームミュージックが続々とレコード化！

「ファルコム ゲームミュージック」

11/10発売
アルファレコート
CD ¥2,800
LP・カセット各¥2,200

「ミュージック フロム イース」

11/5発売
キングレコード
CD ¥3,000
LP・カセット各¥2,500

好評発売中

対応機種	メディア	価格
PC-9801シリーズ	ディスク	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	ディスク(2枚組)	¥7,800
X1/turbo	ディスク(2枚組)	¥7,800
FM-7/NEW7	ディスク(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	ディスク(2枚組)	¥7,800
MSX2	ディスク	¥7,800

※シングルドライブ可

通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム㈱までお申し込み下さい。
注).MSXは通販できません。(㈱SONYの独占販売です)

イース

抜群のゲームバランス

キャラクターのレベルに合ったアイテムや情報を、プレイヤーは実に絶妙なタイミングで手にすることができる。
つまり、何をしたらいいのかが、自然とわかってしまうのだ。
だから、初心者ゲーマーも気軽にプレイができる。

さり気ない魅力

グラフィックは、フルカラーの高速4方向スクロール。
にもかかわらず、チラつきが全くなく、常に美しく鮮やかな画面で、プレイヤーを「Ys－イース」の世界へとひきずりこんでいく。
また、ハードの限界を超えるほどの高レベル、BGMも、まるで、当然のごとく、場面ごと変化して、ムードを高めている。

壮大な優しい世界

原稿用紙60枚にも及ぶ小説からはじまる冒険は、多くの謎をはらんでいるが、単なる謎解きでは終わらない。
ゲーマー自身が主人公になった気分で、イマジネーションの世界を、ただよい、そして、ゲームの奥に構築された壮大なる「Ys－イース」の世界を体験する。
すべてのゲーマーに、この爽やかな感動を体験してほしい。

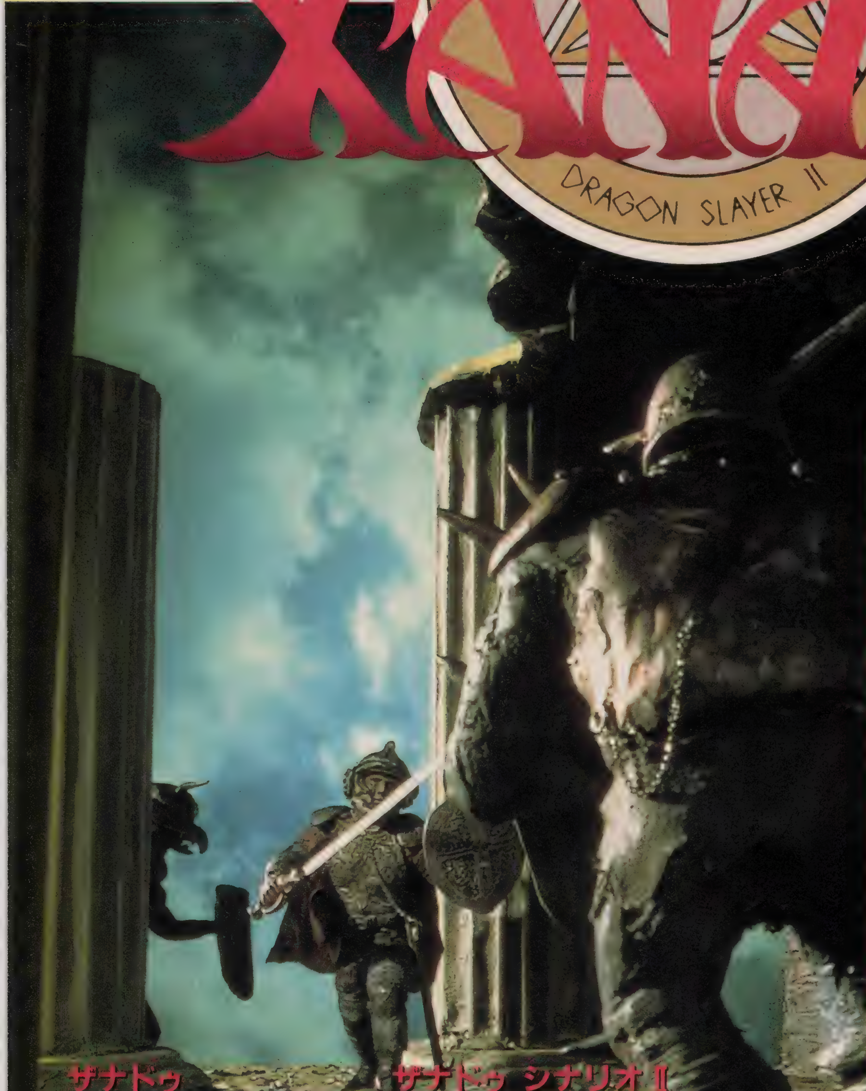
Falcom 日本ファルコム株式会社 〒199 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL.0425(27)6501

Falcom
日本ファルコム株式会社

ザナドゥ

XANADU

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II



新発売

ザナドゥ

- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ！

機　種	メディア	価　格
PC-8001mkIISR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkIISR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオII

- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
X1C/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

[illegible]

MSX

ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!

MSX / MSX2 / 2メガROM RAM8K

S-RAM BB機能つき

定価¥7,800

〒190 東京都立川市栄町2-1-4 トミオービル TEL.0425(27)6501

いまどき話題の難関トリオ!

太陽の神殿

FALCOM GAME MUSIC
アルファレコード　好評発売中
CD ¥2,800　LP・カセットテープ　各¥2,200

- アイコン選択方式でジョイスティックだけでプレイOK
- RPG感覚の移動方式で面倒なマッピングの必要なし
- 実在の文明を題材とした奥深いストーリーと謎解き
- ゲームのためにに書きおろした完全オリジナルBGM
- あらゆる所に仕掛けられた数々の陰険トラップ

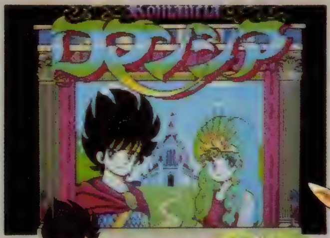
対応機種	メディア	価　格
PC-8801/mk II/SR/FR/MR	5インチ2D (2枚組)	¥7,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥7,800
XI/XIturbo	5インチ2D (2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D (2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D (2枚組)	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

ロマンシア

サウンド・ファンタジー「ロマンシア」
アポロン音楽工業　好評発売中
CD ¥3,000　LP・カセットテープ　各¥2,500

- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、気分はもう3D
- 20万エリアの広大なマップゆえ画面切替はハイスピード
- かわいくてコミカルなノリの7曲のBGMにも注目
- ゲーマー思いの便利なレーダー機能を搭載



対応機種	メディア	価　格
XIC/F/turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ドラゴンスレイヤーIV

オリジナル・サウンド・オブ「ドラゴンスレイヤーIV」
アポロン音楽工業　好評発売中
カセットテープ　¥1,000

- なんと主人公が5人、仲のいいファミリーだ
- RPGを主流にあらゆるゲームのオモシロサを結集したニュータイプ
- 果てしなく広大で手強い地下マップ
- ファルコム初のMSX2オリジナルゲーム

新発売

MSX
2メガROM 定価¥6,800

好評発売中

MSX2 専用2メガROM ¥6,800

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。

MSX はアスキーの商標です。

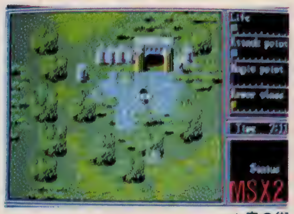
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501(代)

Active Role Playing Game
THE SPACE MEMORIES
c 1987 T&E SOFT
〈ご注意〉
ハイドライド3は、PC-8801FHの一部の機械でユーザーディスクが作成できない場合があります。(その他の機種では全く問題ありません。)
このような症状が発生した場合は、パッケージに同梱されていますメンテナンスカードに詳細をご記入の上、メディア(A、B両ディスク)とともに弊社までお送りください。
PC-8801FHのすべてのディスク装置に対応した製品とお取り替えいたします。
●プロローグ
生活を豊かにしていきました
その間に攻撃的な魔法の呪文は、
人々の記憶から忘れられていきました。
反面、生活に役立つような魔法の
人々の生活
この地、フェアリーランドでは
人間と妖精と共存する美しい世界でした。
しかし、人々の生活が豊かになるにつれて
妖精たちの姿はだんだんと見られなく
そう、人間だけの世界のように
そして、何事もなかったかのように
その夜は終わったのですが
翌日、フェアリーランドに
不思議なとびらが出現し
自らの世界を守るため
それがあなたなので
新パッケージ
2年間の沈黙を破って
ハイドライド完結編、遂に登場

驚異のパラレルワールド。

地上、街、ダンジョン、200階建の塔から空中都市、そして未知の空間へ。今、ハイドライドは感動のクライマックスを迎える。

★おなじみの森の街の入口で〜す。



▲森の街

突然襲ったフェアリーランド異常事態の原因究明のため、ここから冒険に旅立つのです。あの「ハイドライド2」の2倍以上の広大なマップが待ちかまえています。

★街の守り神?! 修行認定の神聖な場所。

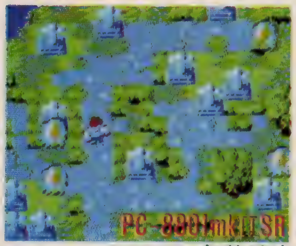
▲聖なる寺院

誰でも入れるように一日中開放されています。街の外でモンスターを倒しながらためた、血と汗と涙の結晶である経験値とひきかえにレベルを上げてくれます。

マッドドラゴン出現!!

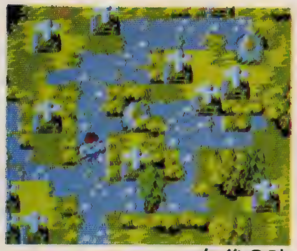
★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を越える驚異のパラレルワールド。
★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング、時間の概念までが加わり、画面は時刻によって変化。
★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。MSX2版は512ドット高解像画面を採用。
★各種メッセージ、そして500にもおよぶ会話文は漢字表示（漢字ロム不要、全機種）。完全英語表示にもワンタッチで切り換え可能。
★BGMはFM音源、PSGをフルに使いきった14曲。PC88ではNEC純正サウンドボードIIにも対応の高感度ステレオサウンド。
★MSX版、MSX2版はパナアミューズメントカートリッジ（PAC）に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープでもOK。
★基本内容は3機種とも全く同じ。

★1日の時間はフェアリーランドも24時間だ。有効に使おうぜ。



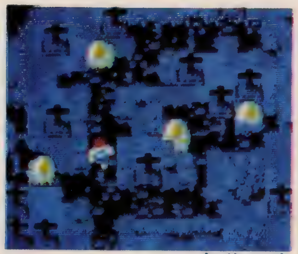
午前10時

▼



午後6時

▼



午後11時

時刻によってグラフィックが変化します
当然、夜は暗くてみんな寝ちゃいます

★地上より数万m上空にある、天空の幻の城。

▲天空の城

魔物も怪物もいない天空の街。どうしたらここにたどりつけるのでしょうか。空を飛ばなきゃいけないのかな？　それとも………。

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.
創立5周年記念作品

PC-8801mkIISR〈要2ドライブ〉5"2D2枚組 ¥7,800で絶賛発売中——!!

MSX 専用〈RAM16K以上〉 MEGA ROM 4メガロム

MSX2 専用〈VRAM128K〉 MEGA ROM 4メガロム

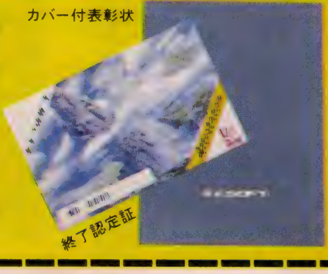
MSX,MSX2版は各¥7,800で—— 12月中旬発売

●MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3終了認定証をもれなく進呈——!!

ハイドライド3を終了させた方にはもれなく、終了認定証を発行します。いくつもの難関をのり越え、すべての謎を解明した人だけが手に入れることのできるPASSです。ゲームを終了させた方全員に進呈します。じっくり落ち着いて取り組んで下さい。
なお、ゲーム終了者の中から先着100名様（各機種毎）に副賞としてステキなT&E特製カバー付表彰状を進呈します。

カバー付表彰状



終了認定証

カリ・ユガの

待望のPC98版ディーヴァが、本格シミュレーション

5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

SPACE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

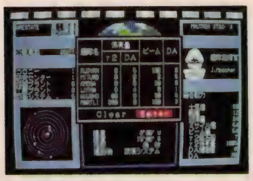
© 1987 T&E SOFT

STORY7・終章

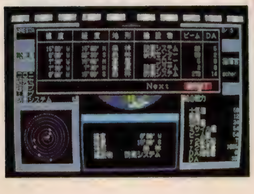
PC-9801 VM/VX…5" 2HD ¥7,800
UV/UX・3.5" 2HD ¥7,800

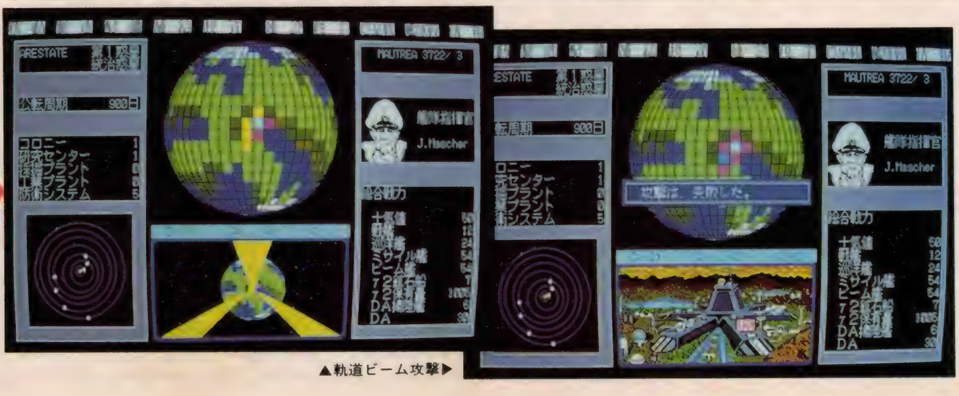
12月発売予定

惑星戦 ▶新開発の高速3-Dルーチンを用いた、リアルな戦術シミュレーション。



●攻撃設定





▲軌道ビーム攻撃▶

光輝

で新登場!!

ディーヴァ ファンブック

発刊!

あのエキサイティングなニュータイプゲーム「ディーヴァ」が、本になった！　マニュアルのストーリーだけではもの足りない君のために、全ストーリーを完全小説化。そして、「ディーヴァ」を構成するあらゆるデータを掲載。さらに、「ディーヴァ」の生み出された背景、裏ばなしも語られる。「ディーヴァ」攻略のためのベストガイド登場！ ●マイクロデザイン著・A5判 定価¥1,200(送料¥250)

㈱エム・アイ・エーより 全国の書店で絶賛発売中!!

6機種好評発売中

PC-8801mkIISR STORY1 ヴリトラの炎 5"2D・2枚 ¥7,800

FM77AV STORY2 ドゥルガーの記憶 3.5"2D・2枚 ¥7,800

X1 STORY3 ニルヴァーナの試練 5"2D・2枚 ¥7,800

MSX STORY4 アスラの血流 2メガロム ¥6,800

MSX2 STORY5 ソーマの杯 3.5"2DD ¥7,800

Family Computer STORY6 ナーサティアの玉座 東芝EMIより発売 ¥5,500

膨大な情報量を扱うメインスクリーン。

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。

★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。

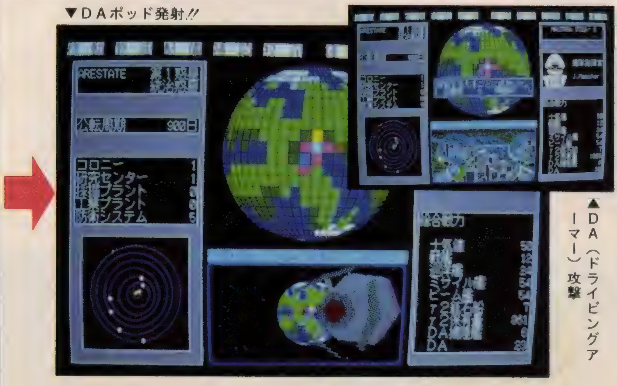
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。

★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。

★ディーヴァ1～6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。

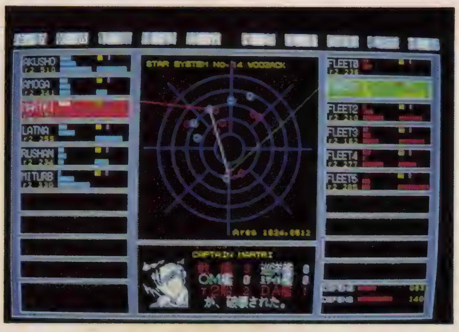
★データ互換により、他6機種の主人公も艦長に任命可能。

▼DAポッド発射!!



▲DA（ドライビングアーマー）攻撃

艦隊戦



機種
戦艦
巡洋艦
OM艦
ミサイル艦
γ(ガンマー)2鉱石船
DA揚陸艦
防衛艦

▲それぞれ16種類の心理係数をもった50人の艦長が人工知能艦隊戦を展開!!

※写真は総て開発中のものです。

LAYDOCK S·U·P·E·R
MISSION STRIKER

C 1987 T&E SOFT

[X1]

スーパーレイドック

▲オープニングCG

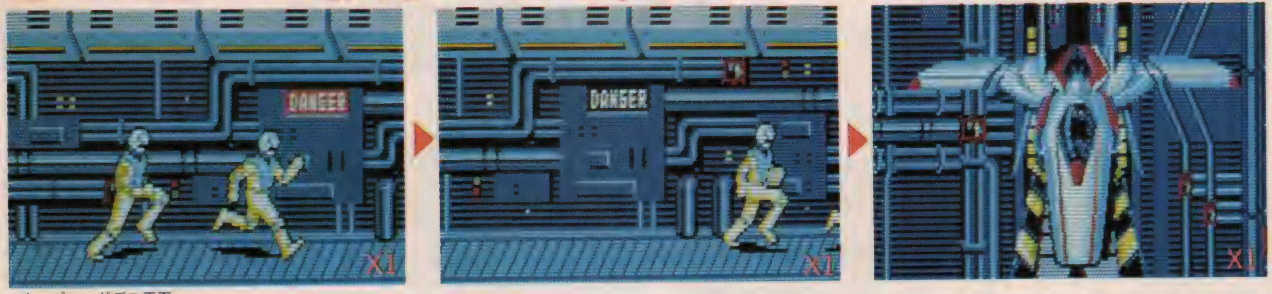
更にS·U·P·E·R

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

創立5周年記念作品

12月中旬

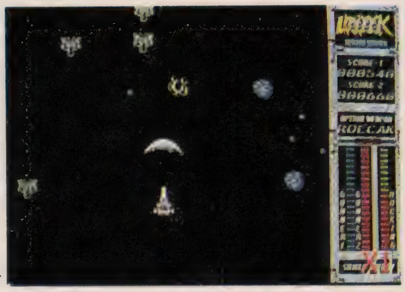
5"2D·2枚組 ¥6,800 発売!!



▲オープニングデモ画面

シューティングも進化する――。

- 640×200ドットの高解像度により、MSX 2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現！（X1 turboのハイレゾリューションにも対応）
- 8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。
- ステージ数は14。
- オプションウェポンは増えて11種類。
- 2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。（1人でもプレイ可能）
- オプションウェポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。
- 自機（ネオ・ストーミーガンナー）のスピードを最大3段階に調節OK。
- 途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。
- スーパーレイドック全14ステージをクリアした方にはもれなく、階級章を進呈します。また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着100名様にT&E特製カバー付表彰状を進呈します。



新装備のオプションウェポンで攻撃だ！▶

T&E SOFT MSX技術の集大成！

MSX RAM 16K以上 MEGA ROM 2メガロム

¥6,800で絶賛発売中！

●MSXマークはアスキーの商標です。

STAC特製ウィークリーカレンダー 5,000部限定出版決定!!

★人気のゲームキャラクターが毎週登場。
★遊べるゲーム（迷路ゲームやクロスワード）が君の部屋でプレイ。
★ゲーム感覚満載のカレンダーだよ。
●有名ショップにてお買い求めください。
●お問い合わせ：スタック事務局まで。
〒101 東京都千代田区西神田2-7-12 松村ビル401号 ☎(03)239-5826

T&E SOFT創立5周年特別企画

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

T&E SOFTでは、ユーザーの皆様の日頃からの御愛顧に感謝して今年末から来春にかけて創立5周年特別企画を用意しています。

第1弾

創立5周年記念作品4タイトルにはすべて、"T&E SOFT SOFT COLLECTION"が付いています。

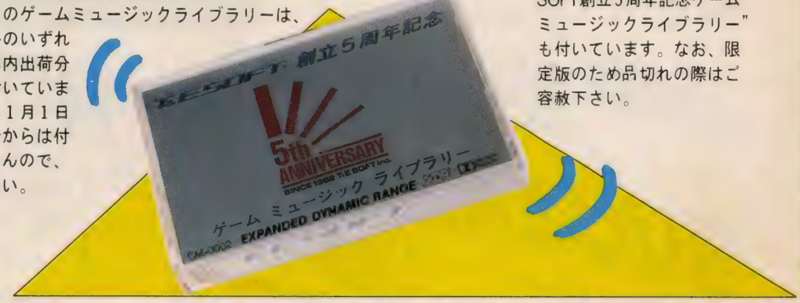
T&E SOFTが1982年から5年間、開発、販売した作品がすべて分かるハンドブックです。

第2弾

年末発売となります創立5周年記念作品3タイトル（ハイドライド3、カリ・ユガの光輝、X1スーパーレイドック）には、もれなく"T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー"が付いています。これは過去5年間のT&E製品の中でとくに人気のあったBGMばかりを集めたものです。

プロミュージシャン浅倉大介氏による素晴らしいシンセサイザーの演奏をお楽しみ下さい。

なお、このゲームミュージックライブラリーは、3タイトルのいずれも、当社年内出荷分に限り、付いています。1988年1月1日以降出荷分からは付属されませんので、ご了承下さい。



第3弾

ハイドライドシリーズは、ARPGの中でも最もユーザーの皆様に愛された作品と言えるでしょう。このシリーズは「ハイドライド3」をもちまして完結することになりました。長い間御声援ありがとうございました。

T&E SOFTでは、このARPGの最高峰ハイドライドシリーズをもっと多くの皆様にプレイしていただきたいため、MSX版に限り、スペシャルパッケージを用意致しました。価格は、ハイドライド3、ハイドライド2の2本組みでなんと9,990円。限定5千本の発売です。また、ハイドライドシリーズをプレイしていない方には朗報です。もちろん特別企画第2弾でお知らせした"T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー"も付いています。なお、限定版のため品切れの際はご容赦下さい。

創立5周年記念作品はすべて新パッケージとなります。

パッケージも変わります。T&E SOFTの創立5周年記念作品3タイトル（ハイドライド3、カリ・ユガの光輝（98版ディーヴァ）、X1スーパーレイドック）は、すべて、T&E特製プラチナパッケージとなります。そして表紙には、創立5周年記念ゴールドマークが必ず表示されます。お買い求めの際には、創立5周年記念ゴールドマークとプラチナパッケージを必ずご確認下さい。

第4弾

T&E SOFTには、ユーザーズクラブという組織（会員数約6千名）があります。年会費1,000円で年4回「T&Eマガジン（会誌）」、年6回「T&Eプレス（会報）」を会員に発行しています。その他、T&Eオリジナルグッズの割引販売や、毎年会員向けのイベントを開催しています。

今回、創立5周年を記念して、ユーザーズクラブ会員しか手に入らなかった「T&Eマガジン」を創刊号から第13号まで集めた"T&Eマガジン特別号"を発刊しました。

書名：T&Eソフトゲーム作りの秘密（仮称）

—T&Eマガジン特別号—

判型：B5判176頁　予価：￥980（送料￥250）

全国の書店で発売いたします。お近くの書店にない場合は、T&Eソフトでも通信販売を行います。発売日等くわしいことはテレフォンサービスでお知らせします。

ピクセル
PIXEL 3
MSX2用CG製作ツールボックス

© 1987 T&E SOFT

最強のCGツール。

MSX2　RAM64K/VRAM64K/128K　3.5"2DD・￥6,800　**好評発売中！**

ピクセル2がグレイドアップして新登場——！

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（3モード対応）、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。

★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5（256×212ドット 16色）とスクリーンモード8（256×212ドット 256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7（512×212ドット 16色）にも対応できるようになりました。

★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。

★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

今が、バージョンアップのチャンスだ。

T&Eソフトでは、ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置を御使用の方にピクセル3へのバージョンアップサービスを行います。（ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。）ピクセル2のプログラムディスケット（3.5"1DD）とマニュアルに、バージョンアップ料（送料・手数料込み）2,000円を添えて、住所、氏名、TEL、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T&Eソフトピクセル2バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。ピクセル3（3.5"2DD）と新マニュアルに交換致します。

●MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）

■マガジンNo.15ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ®INC.

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.15請求券 ホプコム1月号

88総合カタログ 請求券 ホプコム1月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

Panasoft / T&E SOFT®

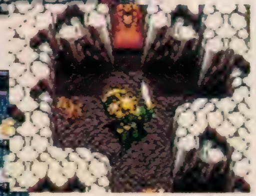
※全て画面写真は開発中のものです。

大興奮!! 総画面数180

各ステージは約30画面、複雑な階層構造の6ステージで構成!スクロール画面に扉やアップ・ダウンの階段、ワープポイントなど興奮満載!

ド肝を抜くド巨大さだ

キャラクター(アシュギーネ)は、オリジナルを忠実に再現するために、32×64ドットを採用!敵キャラクターは、なんと平均サイズ32×32ドットその上、驚きの超巨大キャラも登場!

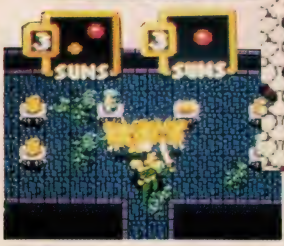


(2ステージ画面)

極めたぞ!!オリジナルBGM全8曲

最高!! スーパーグラフィックス

ピクセル3による特殊テクニックを駆使し、ドット単位のスムーズスクロールを実現!



〈2連太陽〉

警告!! 2連太陽の謎

画面上部には、回転する不気味な2連太陽。重なった時、必ず何かが起る。一瞬も目が離せない!

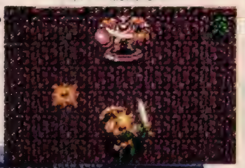
NUCLEAR OF THE NEPENTAS

完成!

新必殺技!
必殺の武器は制御球

アシュギーネの周囲を回るこれが制御球だ!!

見よ。強大な制御球の破壊力!



超リアル!

これが恐怖の戦闘シーンだ

剣を刺すと効果音とともに敵キャラは血しぶきをあげて倒れ、剣には真赤な血糊がベタリ!!これはもう実戦さながらの大迫力だ!

爆烈する!

データ・ジョイントツール
パナアミューズメントカートリッジ

爆烈1 抜群のレベルと生命力をひっさげ「復讐の炎」に突入。

爆烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「復讐の炎」とデータ互換が可能です。
※パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

虚空の牙城
↓↑
Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ
↓↑
復讐の炎

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新情報告知 T&E SOFTテレフォンサービス 052-776-8500

アシュギーネ第32弾発売キャンペーン インフォメーションボード1

アシュギーネ 必殺クイズ

クイズ正解者の中から抽選で、毎週500名!なんと合計4,500名の方にアシュギーネパワー缶をプレゼント!!

★問題:下の○○○○……にあてはまることばをお答えください。
①制御球は、○㊀○㋕㋫㋝㋸を取ると出現する。
②ネペンテスでは、○㊀○という石でアイテムを買うんだ。
ヒント ボールカプセルを取ると、制御球出現。アイテムはボールで買う。

★アンケート
(1)パナアミューズメントカートリッジ(S-RAM)について
(ア)買う予定 (イ)買う予定はありません (ウ)わかりません (エ)すでに持っている
(2)お手持ちのパソコンをお答えください。
(ア)メーカー名:( ) (イ)品番:( )
(3)フロッピーディスクドライブはお持ちですか?
(ア)持っています (イ)買う予定 (ウ)わかりません
(4)いつもパソコンソフトを買う店はどこですか?
(ア)店名:( )

賞品	アシュギーネパワー缶(毎週500名、合計4,500名)
応募要領	官製はがきに、クイズとアンケートの答え、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、アシュギーネ事務局までご応募ください。
締め切り	昭和63年1月31日 当日消印有効

アシュギーネスーパーキャンペーン実施中

パワー缶▶

ゲームをクリア!!ビッグタイトルをねらえ!

期間中、アシュギーネ第2弾、第3弾の2タイトルを完全クリアすると君だけのシリアルナンバー入りアシュギーネライセンスホルダーをもれなくプレゼント!!

賞品	アシュギーネライセンスホルダー(シリアルナンバー入り)
応募要領	パッケージ内の応募はがきに応募券を貼り「虚空の牙城」「復讐の炎」のゲーム終了時にあらわれるパスワードとプレイヤー名を記入してアシュギーネ事務局まで送って下さい。
締め切り	昭和63年3月31日 当日消印有効

●応募先:〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル3Fアシュギーネ事務局 アシュギーネスーパーキャンペーン係 ●発表:発表は商品の発送をもって換えさせて頂きます。●ご注意:掲載スケジュール内容は、予告なしに変更することがあります。当選の権利の現金引き換え、および譲渡はできません。

●詳しくは、アシュギーネ事務局まで(03)297-0135(受付時間AM10:00〜PM5:00)

ライセンスホルダー▶

MSX はアスキーの商標です
第2弾 12月上旬新発売
スーパーアクション・アドベンチャー
AshGuinA
虚空の牙城
©1987 CMらんど/MATSUSHITA T&E SOFT
MSX 2 (V-RAM 要128K) 2メガROM
SW-M002 ¥6,800
究極のスーパーアクションアドベンチャー登場!
吠えろ、牙!!
Programed By T&E SOFT
Produced By Pana Amusement Production
ネペンテスは2連太陽を回る惑星。果てしない戦乱の時代、バヌーティラカスに追われたアシュギーネは両親とともに、地下の遺跡で平和な少年時代を過ごすが、ある日バヌーティラカスの放った討伐隊の手で両親を惨殺されてしまう。必死の思いでその場を逃がれたアシュギーネ。そこで彼はネペンテスの「核」であり、惑星の命そのものである惑星生命体「ヴィ」と接触。「ヴィ」の力を得たアシュギーネは強力な武器を与えられ、今ここに伝説の聖戦士として甦えった! そしてアシュギーネは旅立つ。仇敵バヌーティカラカスの牙城ギゼマール城へと!!
(企画・開発) (株)ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 TEL.052(773)7770
(総発売元) 松下電器産業株式会社 パナソフト センター 〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号 TEL.03(475)4721

Panasoft/マイクロキャビン

※全て画面写真は開発中のものです。

（地下画面）

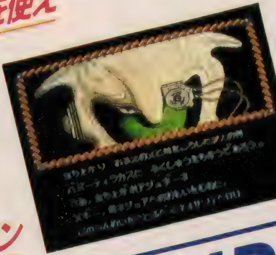
大迫力!! マップサイズは、驚異の240画面

画面はタテ　ヨコ高速スクロールでスピーディ。マップは6ステージで構成され画面数にするとなんと約240画面分の広さに匹敵!!

高感度!! オリジナルBGM全8曲

オープニング、エンディング、各ステージにオリジナルBGM採用。特殊効果音と合わせて、ド迫力のサウンド・シーンだ!

秘技!! 必殺技はシールドを使え



美麗!! オープニング エンディングの ファンタジック・シーン

A WAR TO END WAR

情報収集!

コンタクトモードで秘密情報をつかめ

コンタクトモードで、良心的キャラと会話を交わそう。必要な情報が得られるかもしれない。

興奮度最高!

すばやく切り換わる戦闘モード

マップ移動中に出現する敵シンボルに接触すると、瞬時に画面が変わり、迫力ある戦闘シーンに切り換わる。

凶暴な敵キャラは高速、かつ複雑に、次々と襲いかかってくる。

激烈する!

データ・ジョイントツール パナアミューズメントカートリッジ

激烈1 強力パワーと生命力をひっさげ「虚空の牙城」へ。

激烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「虚空の牙城」とデータ互換が可能です。
※パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

復讐の炎
↓↑
Pana Amusement Cartridge
パナアミューズメントカートリッジ
↓↑
虚空の牙城

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ　ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新ソフト情報　マイクロキャビン インフォメーションダイヤル　0593-53-3611

アシュギーネ第2弾・第3弾発売キャンペーンインフォメーションボード[2]

パナアミューズメントカートリッジ

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ　ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

品　番/SW-M001
定　価/3,800円
品　名/MSXゲーム用 S-RAMカートリッジ
発　売/松下電器産業株式会社 パナソフトセンター
RAM容量/8Kbyte
電池寿命　5年間保証

THE LINKS

MSX通信で楽しめる「虚空の牙城」「復讐の炎」/アシュギーネ連続小説を、12月上旬より、リンクス・ネットワークで10週連続実施決定。小説の中には、攻略法のヒントが、かくされている。
詳しくは、リンクスまでお問い合わせ下さい。TEL075-211-3441

ハイテクゆうパック

●郵便振替によるお申込み先

口座番号	東京3-48932
加入者名	(株)日本テレソフト

※欲しいソフトが近くのショップになくておこまりの方は郵便局でお申込みください。約1週間でお届けします。
〒102 東京都千代田区二番町1　(株)日本テレソフト　TEL03-264-0800

MSX はアスキーの商標です

第3弾 12月上旬新発売

アクション・ロールプレイング・アドベンチャー

AshGuine 復讐の炎

©1987 MATSUSHITA ∞MICRO CABIN

MSX2(V-RAM 要128K) 2メガROM

SW-M003 ¥6,800

驚異のアクションロールプレイングアドベンチャー登場！

燃やせ、炎!!

惑星ネペンテスの運命を狂わせ遺伝子操作によって醜い種族を作り出した7人の神「ハヌーティラカス」……アシュキーネは父と母をハヌーティラカスの作り出した運命によって惨殺されてしまった。怒りの炎に燃えるアシュキーネは、今、復讐のために立ち上がった！　惑星ネベンテスを旅するアシュキーネの前に立ちはだかる、凶暴な戦闘民族のクール兵や金属の殻を持つ甲虫etc　激しい戦闘を繰り広げながら、アシュキーネの復讐の旅は続く。めざすは宿敵7人の神のいる「衛星ネオサンテ」だ!!

(企画・開発) (株)マイクロキャビン　〒510 三重県四日市市安島2-9-12　TEL.0593(51)6482
(総発売元) 松下電器産業株式会社 パナソフト センター　〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号　TEL.03(475)4721

プロ野球ファンは2ドライブ専用(5"2HDは除く)。初期のPC-9801は動作しません。 ※X1ターボ MODEL 10は動作しません ※付記のない画面写真はPC-8801mKⅡSRによるものです。
※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。MSXはアスキーの商標です。MEGA ROMマークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、
送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

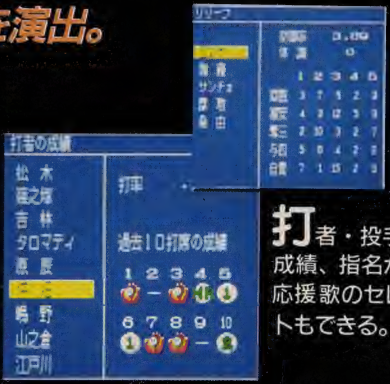
Major Visual Power

テレネットスタジアムはまさに豪華。充分に満足できる機動力と戦略性を盛り込んだ、迫力あるアクション・シーン。美しいビジュアルと臨場感あふれる歓声やBGMなどの演出でエキサイティングすることまちがいなし。さあ、熱いスタジアムへ。BIGゲームを創り上げるのは君だ!

スタジアム・イフェクトはエレガントなイルミネーション。

華やかな舞台を演出。

■魅力いっぱいのエレガントなビジュアル。■進行にもたつきはないスピーディなゲーム展開。■22パターンのフルカラー・アニメーション。■ゲームを盛り上げる迫真のサウンド・イフェクト。■擬似音声合成システム。



打者・投手の成績、指名から応援歌のセレクトもできる。

機能充実。プレイヤーを操れ!

■テレネット得意のフルスクロールは、空中カメラで打球を追う。■キーオペレーションは、操作性重視のマルチウィンド・システム。■ホーナーシフト、清原シフトなど自由自在のシフト・フォーメーション。■シフトと走者がひと目でわかるダイレクト・ポシショニング・マップ。■ベース・カバーもオート機能でバッチリ! ■選手のデータは、'87と来シーズンを予測した最新版。■選手の過去10打席の打率を表示。

- ■PC-8801mkII R/H/VA(5″2D 2枚組) ¥8,800
- ■PC-9801シリーズ(5″2DD・3.5″2DD 2枚組)(5″2HDは1枚) ¥8,800
- ■X1ターボシリーズ(5″2D 2枚組) ¥8,800
- ■FM77AVシリーズ(3.5″2D 2枚組) ¥8,800
- ■MSX2 2メガROM ¥7,800

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号片岡ビル TEL.03(268)1159

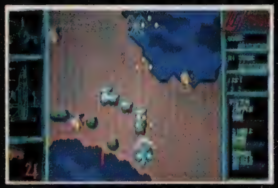
資料請求券 ポプコム ①

※付記のない画面写真はPC-8801mKⅡSRによるものです。
※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。MSXはアスキーの商標です。マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

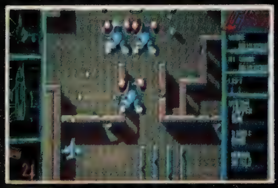
アクション・ゲームはテレネット
12月上旬発売!
■アクション・ゲームを越えた初のアグレッシヴ・ゲームの完成
■28通りにも及ぶメイン・キャラクターのパワーアップ・システム
■美しいビジュアルシーンが織り成す壮大なストーリー
マルス
愛しきリーフ。その美しさにわれわれは泪する。
悪漢?救世主?われらがマルス誕生!
感動のビジュアルシーン。
リーフ
ヌス誕生!
くべき機械文明。ここが奴らの中枢なのか?
AST SHOCK!
目先すウルド星の核は近い。
底洞穴。幾億年の静寂の底に待ちうけるものは何か。
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX2 2メガROM ¥7,800
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159
資料請求券
ポプコム
①

■初の2D、3D両モード。
■超高速3D画面、毎秒20回の書き換え。
■美しいフルカラースクロールの2D画面。
■100種類以上の敵キャラクター。
■磨きが掛かったポリフォニックサウンド。

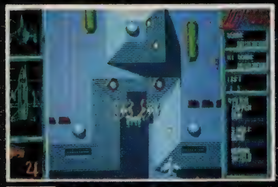
デ カキャラを倒し、ピラミッドに突入せよ!



バ リアーを始め豊富なアイテムでパワーアップ!



古 代遺跡に展開する戦闘シーン!



最 終面。ここですべての謎が、明らかになる。

※FM77AVの画面です。

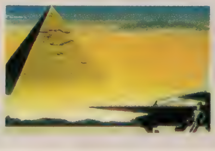
超 高速スクロール!迫力の3D画面

●キャラクターに合わせて画面が全方向移動

●前進だけでなく、迫力の左右スクロールの3D迷路

STORY

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント1のピラミッドへ向かう…2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。



美しいビジュアルが映えるオープニングシーン

※FM77AVの画面です。

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800

好評発売中
Game Line-up

アルバトロス
拡張コース

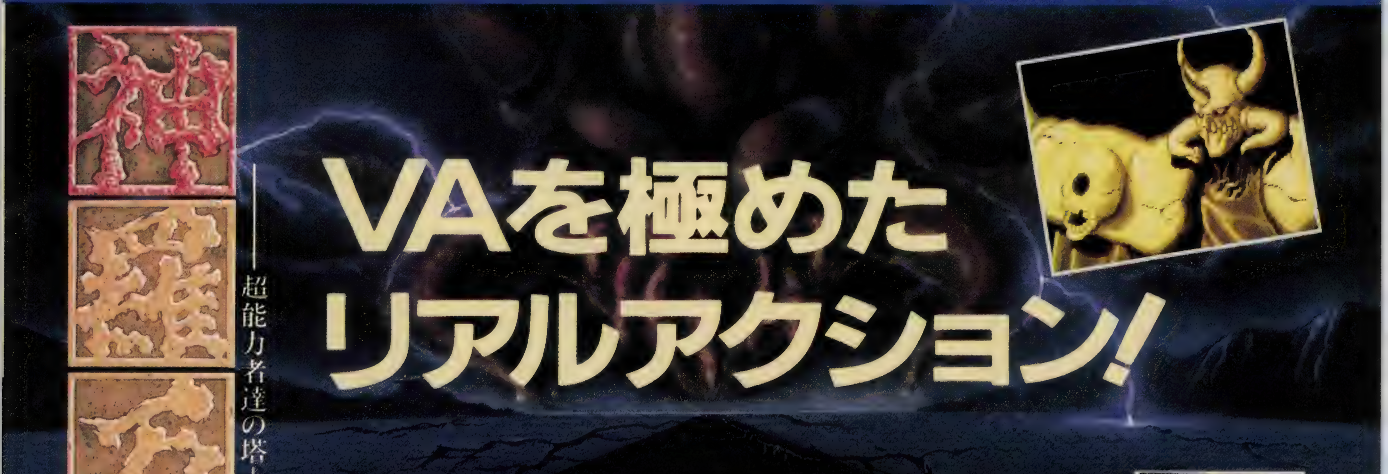
■PC-9801シリーズ(5"2DD 2枚組)(5"2HD・3.5"2DDは1枚) ¥4,500
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ(3.5"2D・5"2D 2枚組) ¥4,500

FINAL ZONE
— WOLF —

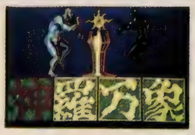
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥6,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥6,800
テープ版(2巻組) ¥4,800
■ MSX メガROM ¥6,800

※付記のない画面はPC-8801mkⅡSRによるものです。 ※X1ターボ MODEL 10は動作しません。
※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。



■常識を超えた高速3Dアクション。
■キャラクター選択システムによる5倍のおもしろさ。
■プレイヤーの思考がそのまま影響するマルチエンディング。

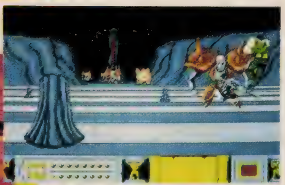

タイトル画面。文字の出方に注目!

デカキャラを倒せ!フルアニメーションのキャラクター。

STORY

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光玉とは？ 魔王とは？ VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。

高速スクロールによる背景の美しさがゲームを盛り上げる。


ガルシアに襲いかかる魔物群、とにかく打ちまくれ!

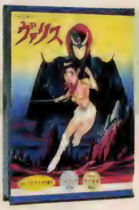
画面はVAによるものです。

■PC-88VA専(5"2HD 2枚組) ¥7,800

テレネット・エクスプレス

9月からユーザーホットラインがNTTと提携して13回線で行なわれています。つまり、13人までが同時に情報を聞けるということですね。内容も攻略法を加えるなどより濃いものにしています。新しいホットラインは、☎045-784-2800です。どうぞご活用下さい。 もちろん今までのホットラインも従来どおり流しますので、どうぞよろしく。

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス



■PC-9801シリーズ
(5"2DD・3.5"2DD 2枚組)(5"2HDは1枚) ¥7,800
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■ MSX メガROM ¥6,800

デジタル・デビル物語
女神転生

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■ MSX メガROM ¥6,800

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号片岡ビル TEL.03(268)1159

資料請求券 ポプコム

4つの物語が現実から
幻想へと飛翔する。
Tine

HEART SOFT

肉体を持たぬ一つの精神体があった。
長い間、空間を漂い続けた精神体は一つの世界にたどり着いた。
「ハイバーニア」は「風・火・水・地」の４つの力が支配する世界。平たい皿のような形をした巨大なる「大地」。２つの月が、そして太陽がその周囲をかけ巡る。「ハイバーニア」は魔術や精霊といった神秘的なものが存在する聖地。そこには様々な人々が生活をしている。
「ハイバーニア」にたどり着いた精神体に異変が起こった。精神体は「ハイバーニア」の支配する４つの力によって、４つに引き裂かれてしまったのだ。精神体はその姿を再び回復するため、４人の民の助けを借りることにした。風の民、火の民、水の民、地の民に……。
４つに分裂した精神体は４人の民の潜在意識へと入り込み、個々の資質を糧に、その姿を回復させようと試みた。そして、それは４人を冒険へと旅立たせるのであった。
４人が冒険により得る経験はなにを意味するのか？　精神体は４人の民に何を求めているのだろうか？

水の民　地の民

火の民　風の民

ハイバーニア

- 四季により変化するマップ
- マップ数約106,000HEX
- 地形の種類約150
- アイテム数約130
- ４つに分かれたステージ
- 12のパラメータ
- ４つのゲームシナリオ
- 時間、季節や環境に対する変化
- FM音源対の音楽約50曲
- ファンクションキーとテンキーによる簡単操作
- イベントに対する柔軟性

PC-8801SR以降（V２モード使用）
5″2D大容量490Kフォーマット２枚組　定価8,800円
PC-9801シリーズ ……………………予価8,800円
X１シリーズ ……………………………移殖決定

ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F　TEL045-461-6071㈹

〈通信販売〉　通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。　※送料サービス

CRAZE
スクランブルムーブメントアク
3Dシューティング
第2弾
前作「VAXOL」を凌ぐスケール、スピード、ストーリー、リアル性。
そして縦横無尽に走り回る敵キャラ、各面に出現する巨大ボスキャラ。
高鳴る鼓動、恐怖、そして秘められた謎。
パソコン3Dアクションゲーム再始動!!
遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。時が経ち、人々の間には階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる1人の男がいた。
その名は "CRAZE"!そう走る狂気と……。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、
その中を走りぬけるスーパーバイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?
HEART SOFT

HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

VAXOL ヴァクソル

フルカラー、フルアニメーション。
完全三次元座標変換の3D画面、24,000コマで迫る新世代シューティングゲーム『VAXOL』

好評発売中！

PC-8801SR/FR/MR/FH/MH/88VA
V2モード専用 5"2D 2枚組 ¥7,800

MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800

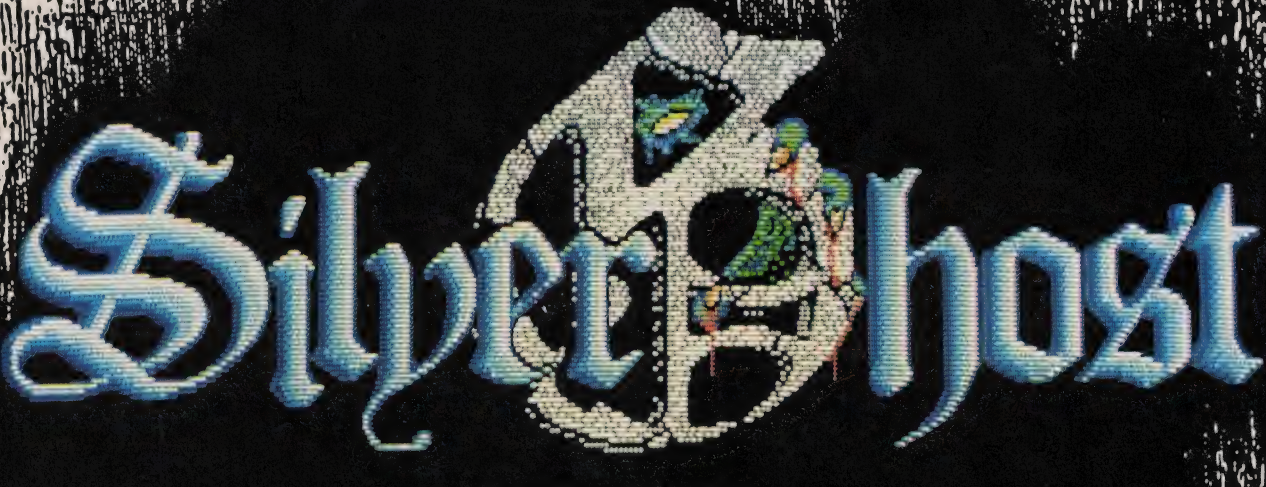
MSXはアスキーの商標です。

ハート電子産業(株)
〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071(代)

〈開発スタッフ募集〉
フログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・フロテクト作制 移殖者募集アルバイト可

〈通信販売〉 ※送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。

所は中世が始まったばかりのイングランド。
キャメロットの王子ランスロットは貧しい家に育てられていた。
が、ある日亡き父王の霊が彼の枕元に立ち、彼の生い立ちを語り、
キャメロット城の奪還を命ずる。
時同じくして、亡き王に仕えていた勇士達も、
キャメロット城に向っていた。



シルバー・ゴースト

小部隊を引きつれて敵地に乗り込む新ハイブリッドゲーム。数多くのチビキャラがフルスクリーンのスクロール画面で激突する作戦行動ステージ。超デカキャラにいどむ3Dステージ。弓兵、マジシャン、剣士達多くの味方をどう使う？

3Dリアルロールプレイングゲーム

アルゴー98版新発売!!

16ビット機用に大きくスケールアップして登場

98/F・M・VM・VX・UV
5'2HD　5'2DD×2　3.5'2DD×2　定価7800円
PC-88・X1版　7500円好評発売中
(FM77AV版遅れまして大変申し訳ありません12月発売予定です。)

KSK
呉ソフトウェア工房

〒330 埼玉県大宮市大門町3-197 星野第二ビル302号
☎0486(46)0660

考えている時間はない。

”やる”しかないのだ。

神話と伝説が交錯するファンタスティックな世界で繰り広げられる、壮大な冒険とロマン。あらゆる常識を打ち破った、未体験の面白さが君を待ち受けている。

リバイバー

Reviver

REAL TIME ADVENTURE GAME

FM音源対応（全21曲 オリジナル）
ジョイスティック・マウス対応

ごく平凡な少年がある日、突然に異次元の世界へと引きずり込まれてしまった。誰の仕業でもない、それは少年が生まれながらにして持ち合わせた“運命”のいたずら。
始めて目にする風景。見ず知らずの人々。そして彼に与えられた理不尽とも思える使命。それらは逃れることのできない“運命”の所業なのだ。身をすくめている時ではない、いまこそ鎧をまとい、剣を手にするのだ！邪神サダリアーンの侵略をくい止めることができるのは君しかいない！

■PC-88SR/FR/MR/FH/MH/VA[5”2D]
■PC-8801/mkⅡ[5”2D]
■X1turbo/X1F/X1G/X1(GRAM)[5”2D]
■FM-7/77/AVシリーズ[5”2D][3.5”2D]
■MZ-2500シリーズ[3.5”2DD]
価　格¥6,800

アドベンチャーゲームにスクロール画面を採用し、主人公を自由に移動させることにより、あなたはこの世界でのアドベンチャー（冒険）を体験することができます。綿密かつ無理のないストーリーに盛り込まれた数々の謎は、最後まであなたを飽きさせることはないでしょう。
世界初のマルチウィンドー画面を自由にレイアウトできる機能や、AI（人工知能）の機能をも盛り込むことにより、これまでにない全く新しい感覚のゲームとなりました。ゲームはコマンド選択により進み、簡単なキー操作で楽しめます。

カラー3D迷路のアクションゲーム
ウ イ バ ー ン
価　格¥6,800
好評発売中!!
●PC-9801F/U/VF/VM/UV[5”、3.5”] ●PC-88SR/FR/MR/FH/MH/VA[5”] ●X1turbo/X1G/X1F/X1[5”] ●FM-77/AV[3.5”] ●MZ-2500[3.5”]

Arsys
開発 発売元：アルシス　ソフトウェア
●〒857●佐世保市松浦町5番13号グリーンビル3F
●☎(0956)22-3881

▶通販のお知らせ/お近くのショップで手に入らない方は、①使用機種名②商品名③住所④お名前⑤電話番号を明記し、現金書留にて弊社へお申し込みください。

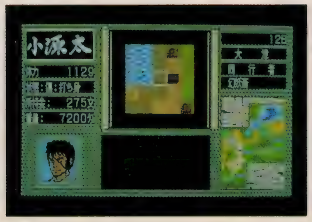
噂のブレイングレイ

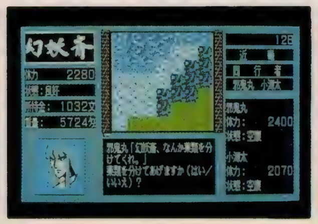
進撃開始!!

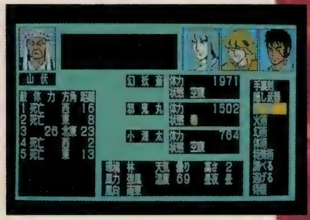
ぬけにんでんせつ

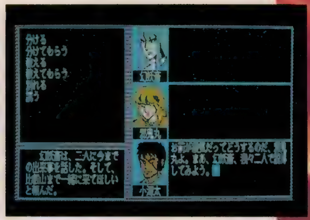
抜忍伝説

翼をもった男達









★今冬、ゲームの常識は完全に打ち破られる!!

シミュレーション・ロールプレイング・アドベンチャー、その全てのジャンルを超越したアバンダント・ゲームが誕生する。

空前絶後の2000KBに迫る大容量は、ついに新しい時代を築きあげた…。

- オープニング・グラフィック……114枚
- イベント・グラフィック……180枚
- キャラクター・グラフィック……190枚
- オリジナルBGM……67曲
- 物の作り方、忍術etc.……55種類
- 忍び武器、忍び道具etc.……112種類
- ゲーム・MAP……42箇所
- メッセージ・データ量……50,000語以上
- 登場キャラクター数……53名
- 敵キャラクター数……75名
- イベント数……51箇所
- 隠しコマンド、隠し処理……多数

さらに噂を呼ぶ

拔忍伝説 3つの特徴

2Dディスク1枚を目一杯使った驚異のオープニング！

通常のストーリー・ゲームでマニュアルなどに記されているゲーム開始前のプロローグ・ストーリーをディスクに収録。しかもこのプロローグ部分だけで、使われているグラフィックは114枚。BGMは15曲。さらに、ストップモード、自動進行モード、早送りや巻戻しなどの機能まであり、気分はもうビデオ感覚！ アニメ処理も随所に見られる壮大なプロローグを心ゆくまで味わって下さい。もちろん、このプロローグを見ないでもゲームはできますので、ご安心を。

他に類を見ない新システムを多数採用！

まず、何といっても凄いのが、3つのストーリーが交差するクロスオーバー・タイプの実現。3人の主人公の中から自分の遊びたいキャラクターを選択すれば、各々のストーリーが始まります。もちろん、どのキャラクターから始めようが、3人同時に遊ぼうがそれは自由。そこには、今まで体験したことのない世界が待っています。また、通常のゲーム形態においては、ロールプレイング・タイプのMAP上で物を作ったり、重量に合せて行動したりと、シミュレーションの新しい方向性を生み出しました。さらに、パーティー行動時は、同行者はAIが担当。もう、パーティー全員を操作するようなわずらわしさはなく、より現実的になっています。

超一級のスタッフが総力を結集！

ブレイン・グレイという会社名を耳にするのは、皆さん、この作品が初めてだと思いますが、ブレイン・グレイに集まった人間達は一線級の実力派。今なお売れ続ける某大ヒット・ゲームのメイン・プログラマーや企画スタッフ、イラストレーター、映画業界の人間、ミュージシャン、劇団員など、いずれもその道のプロで活躍していた連中ばかり。しかも、プログラマー、企画、グラフィックなどのパートを、さらに細分化し、各々をチーム化する徹底さ。グラフィックを例にとると、5人のライターがキャラクター毎に担当して描き分けを行うという、念の入れよう。
とにかく、このゲームをプレイするまでは、ゲーム業界の行方はわからない!!

◆PC8801SRシリーズ
PC8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
価格 9,800円

◆X1シリーズ
12月16日発売予定

◆PC9801シリーズ
12月16日発売予定
5"2D 5枚組、5"2HD 2枚組
5"2DD 4枚組、3.5"2DD 4枚組
価格 各9,800円

◆FM-7/77、MSX2も開発中！

ブレイングレイ

資料請求券 ポプコム 1月号

中国が知らない水滸伝!!

豹子頭林冲（ひょうしとうりんちゅう）

発売中!!

- ■PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA,5"2D(3枚組)
- ■PC-9801シリーズ（除PC-9801 要漢ROM, 256KB）5"2HD（1枚組)/5"2DD(2枚組)
- ■FM-77/AVシリーズ,3.5"2D(3枚組)
- ■X-1turboシリーズ,5"2D(3枚組)
- ■FMR-50,5"2HD(1枚組)

定価各7,800yen

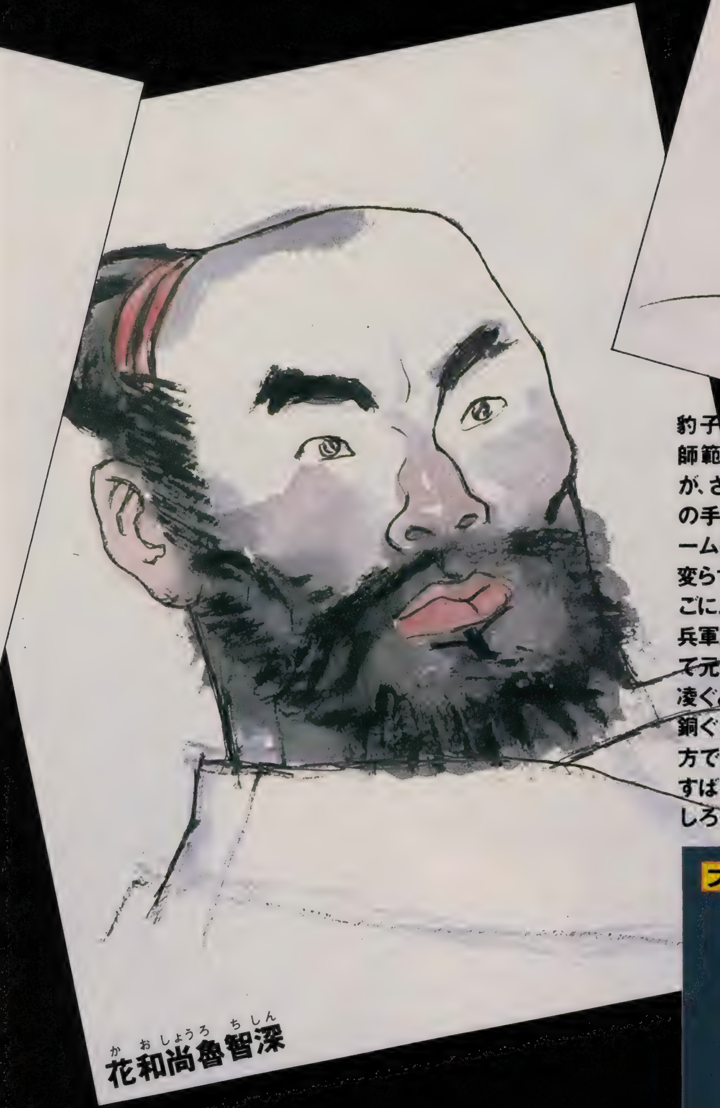
当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます 通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号 東京2-190317●加入者名 株ホット・ビィ●金額 代金合計●通信欄(裏面) 氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。)
宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063

資料請求券
ポムコム
1

GA夢 ガム

梁山泊108人の豪傑たち。あなたはどのキャラクターが好きですか?

智多星呉用（ちたせいごよう）



花和尚魯智深（かおしょうろちしん）

豹子頭林冲：梁山泊騎兵軍五虎将の一人。もと八十万禁軍(近衛軍)師範で、槍棒をとっては天下一、梁山泊でも屈指の強さを誇る。だが、さしもの林冲も、今度ばかりは謎の奇病"水奇身"に冒され高俅の手に捕らわれてしまった。この林冲を高俅より救い出すことがゲームの目的だ。花和尚魯智深：五台山で出家するも生来の悪性は変らず、酔っぱらって五台山を騒がせ下山、後に梁山泊へ入る。あごにムジナひげをたくわえ、約37kgの禅杖を自在に操る梁山泊歩兵軍頭領。この愛すべき人気者は巻の二、猛極探しの部隊に参加して元気な姿を見せてくれる。智多星呉用：その智謀は諸葛孔明をも凌ぐと言われる、梁山泊の最高機密軍師。万巻の書物に通じ2本の銅ぐさりを巧みに使う呉用、げーむ中では梁山泊の留守を預り、後方で作戦面の指揮を執っている。

すばらしいグラフィックと、魅力あふれるキャラクター。これでおもしろくなかろうはずがない。「電胸水許伝」全機種絶好調発売中!

大型冒険活劇

電脳 ADVENTURE
水滸伝

発売記念

電脳水滸伝トリプルプレゼント

合計700名に当る

★オリジナルTシャツ 480名様

★NG画面フロッピー ―――― 200名様

★陳文光氏イラストパネル ―――― 20名様

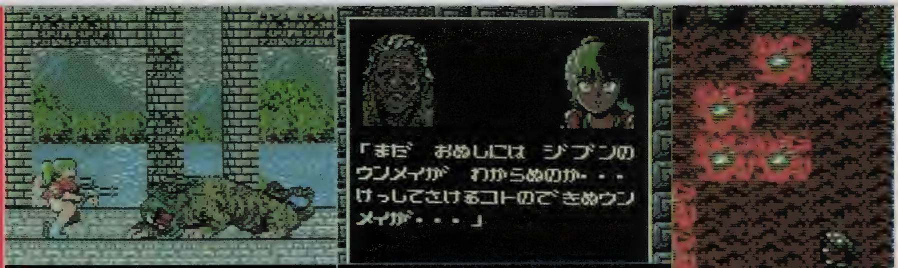
詳しくはゲームの マニュアルをみてね♡ (62年12月31日当日消印まで有効)

GA夢 プログラマー&グラフィックデザイナー募集中だ!

GA夢の人材募集は年中無休。来る者は拒まず去る者は追わず(あれっ?)の精神で、即戦力のあなたを求めています。プログラマーはZ80、8086、6502、68000でゲームの作れる方、デザイナーは元絵イラスト、ドットデザイン共にOKという両刀使いの方、待ってます ♡☎03-360-3621担当：勝又、栗山

FUN FACTORY

ファンファクトリー第3弾
超大作コンバット・ホラー絶賛発売中!
(AVGベースのクロスオーバージャンル・ゲーム)
2メガビットROM S-RAM搭載
●初回特典
死霊戦線デカキャラステッカープレゼント



黄泉路(よみじ)開かれし時、異形(いぎょう)の者ども溢(あふ)れ来たらん…。

死霊戦線 WAR OF THE DEAD
しりょうせんせん

ある日突然、平和な街《チャニーズ・ヒル》を襲った謎の怪異現象!軍隊さえも呑み込んだこの異常事態に、ついに超能力特殊部隊S-S.W.A.T.出動す。だが、いまや地獄の街と化した《チャニーズ・ヒル》で彼らを待ち受けていたものは、想像を絶する奇怪なクリーチャー群だった!いったい何がこの街に起こったというのだ!!

●2MEGAの大容量をフルに使ったアクション・アドベンチャー●S-RAM内臓だからデータは一発セーブOK●時間経過に伴い1日ごとの昼から夜の変化も再現●メインマップ、サブマップ合わせて計180画面の広大なエリア●生存者からの情報収集時にはリアルなバストショット・キャラが表示●バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ/48ドット×16ドットの主人公に、敵クリーチャーは主人公キャラの最大5倍以上まで計40余種類/●ウェポンは最大10種のALL現用兵器●全ての目的、成すべき事は生存者のメッセージで語られる。さまざまな条件をクリアしていくごとにひとつの謎は明らかになり、またひとつの謎が浮かびあがる……。

MSXはアスキーの商標です。© FUN PROJECT, INC. 1987

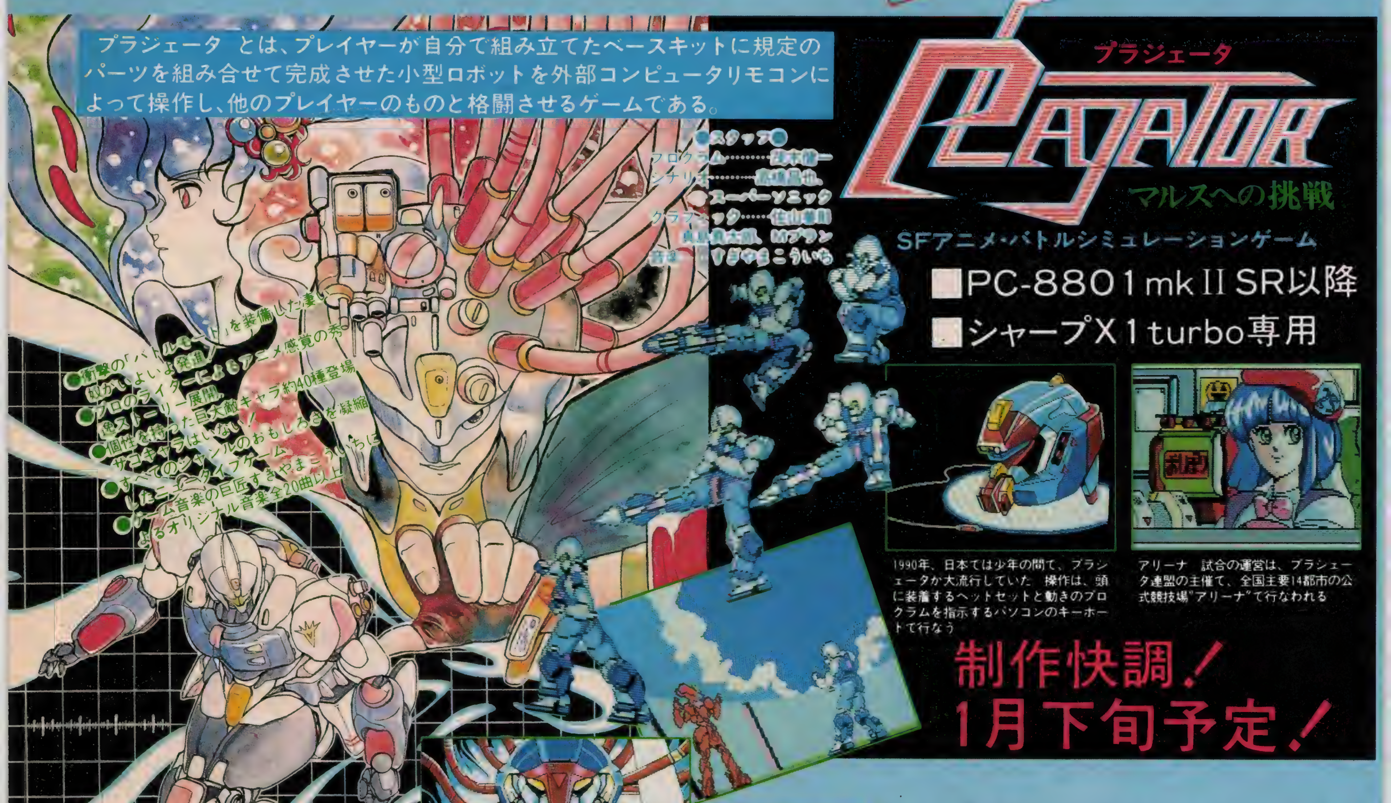
MSX2　MEGA ROM　2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64K以上 VRAM128K以上 ¥8,800　●PC-8800シリーズ版 近日発売

企画・制作…株式会社ファンプロジェクト　販売…AVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社　発売…ビクター音楽産業株式会社

通販　商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社　POPCON係
●死霊戦線の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1(日世パレス5F) ビクター音楽産業(株) PS部　TEL.03(423)7901

資料請求券
POPCOM 1
死霊戦線

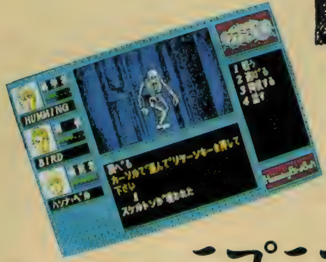
CROSS MEDIA SOFT
平和な学園に舞い込んだ一枚の脅迫状。あわてふためいた校長と教頭は新任教師の君に犯人捜しを依頼した・・・学園内や市街地などを調べるうちに次々と明らかになっていく複雑な人間関係、甘い罠で迫る可愛い女生徒、実に色っぽい謎の美人教師など20人以上の登場人物がお相手します。中間色も鮮やかなアニメーション処理のグラフィックは「まんが日本昔ばなし」などを担当するフィルム・マジック・ランタン。コマンド選択によりゲームはスムーズに進行します。
登場人物の多くは可愛い女の子、任務を忘れてウットリなんてことのないように・・・明るく爽やかな学園アドベンチャーゲームをおもいっきり楽しんで下さい。
謎
アニメーション処理も楽しい青春学園推理アドベンチャー
アドレナリン・コネクション
企画/開発 アモルファス
Adrenalin Connection
アドレナリン コネクション
特典
▶初回特典としてオリジナル・ポケットカード(カレンダー付き)
▶人気アニメ声優/川村万梨阿の楽しいナレーション・カセットがついているぞ!
12月16日 発売予定
●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR/FH/MH FA MA
●PC-88VA
全てディスク3枚組 ¥7,800
発売中
●PC-9801F/VF (5"2DD 2枚組)
●PC-9801M/VM/VX (5"2HD)
●PC-9801UV (3.5"2DD 2枚組)
各¥7,800
解き。
●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社
●発売 ビクター音楽産業株式会社
通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-10(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 POP COM 係
開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F ビクター音楽産業㈱PS部 TEL.03-423-7901
〈電話によるお問合せは平日PM12:00〜19:00にお願いします〉
「アドレナリン・コネクション」
資料請求券
POPCOM 88-1



通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

MSX 1月下旬発売 2メガROM(RAM16K以上)¥6,800
MSX2 近日発売
DRAGON QUEST II
ドラゴンクエストII
悪霊の神々
史上最強のロールプレイングゲーム!!
スタッフ
●モンスターデザイン・鳥山明
●シナリオ・堀井雄二
●音楽・すぎやまこういち
●プログラム・㈱チュンソフト
●企画制作・㈱エニックス
●ローレシアの王子(キミ)●
キミはローレシアの王子、勇しい熱血の戦士だ。
●サマルトリアの王子●
戦士でもあり、呪文も使える頼しいやつだ。
●ムーンブルクの王女●
かわいい顔をしているが、王女は一流の呪文の使い手だ。
新たなる舞台ローレシアから始まる夢の大冒険ロマン!
これらの画面写真はMSX1用のものです
ワールドゴルフII
新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム
●アマチュア・国内プロ・世界トッププロと試合に出場して経験を積み、プレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ
●ボールの弾道にあわせたスムーススクロール。その他、グリーン上空の空中カメラ切り替えズームアップ機能がついて、臨場感抜群のゴルフが楽しめるぞ
●トレーニングモード、トーナメントモードの2構成・全72ホール!
トーナメントゲームでは、なんと合計100人のゴルファーが登場!ライバルがいっぱいだと思わず燃えるぜ
●音楽はゲームMUSICの巨匠すぎやまこういちが担当
●世界トッププロの座は自分の手でつかめ!
フック、スライス、トップ、バックスピン等、プロテクニックを駆使し、試合を勝ち抜く。賞金制度と資格制度があるから、きみのランクはどんどん上がる
「No.1ゴルフ」「ワールドゴルフ」と
ゴルフ道を追求し続けてきた
シミュレーションの天才・村守将志が
自信を持って放つゴルフシリーズ第3弾!!
構成・プログラム 村守将志
イメージグラフィック 真島真太郎
音楽 すぎやまこういち
究極のリアリティをまとい、
今、ゴルフが面白い。
■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組……¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)……¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組 ¥7,800
■FM77AV/40/20(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組……¥7,800
販売元 コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345



1Fは全11室：エリア10×10

ラプラス城への第一関門、ウェザートップ館のベールをはぐ‼

ホラーロールプレイングゲーム

（各機種新発売！）

●PC-9801F以降・5″2HD,5″2DD
●PC-9801Uシリーズ・3.5″2HD,3.5″2DD ■ディスク1枚組
●XLシリーズ・5″2D●FM-7/new7・5″2D
●FM-77/AVシリーズ・3.5″2D ■ディスク2枚組■定価7,800円

（好評発売中！）

■PC8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
■ディスク2枚組■定価7,800円

汝、この石を持って知るべし!
運命を弄ぶ「アグニの石」に、
悲しい謎が、一つ輝くと、
死の制裁が、ぱっかり開く。
潜在意識を、悪が笑う時、
時間の期限を7日間与えよう。
COMING SOON
1970年代、 アメリカ南部の田舎町「ライツバーグ」。黄色い太陽が、乾いた砂ほこりを呼ぶ。そこに登場した2人の男。ここらあたりでは、見かけない。しかし、彼等は、ちょっと名の知れた泥棒である。これからの仕事は、一筋縄ではいかない。どっかり広がる館に、その謎は隠されている。"炎の石を追え""The Stone of AGNI"7日間のミステリーは、開幕です。
LIVE ADVENTURE GAME
アグニの石
(近日発売!)
●PC-8801mKIISRシリーズ 5"2D■ディスク2枚組■定価¥7,800
Humming Bird Soft™
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
自由で気ままなINFORMATION GUIDE
●ユーザーテレホン☎06(315)8255
受付は午前10:00～6:00それ以外の時間帯及び土・日・祝日は、ハミングバードソフトスタッフによるおもしろテープが流れています。
●振込の際の口座番号は下記の通りです。
郵便振替 No.8-303340株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
銀行振込 住友銀行梅田新道支店
普通預金No.211843株式会社エム・エー・シー
●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。
●スタッフ募集中!
ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011 561 1370

CAUTION!

スーパーリアル画像取り込み映像

戦略性とストーリー性の甘美な融合！
GAMEシーンの新しい潮流ともいうべき、
ウォーシミュレーションRPGの蜜月時代の
到来の前兆!!
基礎知識が不要なので、初心者も上級者もカ
ンケーないし、型にはまらない。

新世代SFシュミレーションRPG

2115年、地球軍の宇宙における拠点「MOON·BASE」は、
吹き荒れる磁気嵐のために孤立状態に陥いっていた。
そして、ようやく嵐が静まった時、彼らは、巨大な軍事力
を持った異星人たちが支配する星系に基地ごと次元転移し
ていたのだった！ いったいなぜ？
状況もわからぬままに、戦いにまきこまれた「MOON・
BASE」は無事、太陽系に帰れるのだろうか？

- シミュレーション、ロールプレーイング、今、カテゴリーを越えて、まったく新しいお面白さの誕生！
- 40種類を越える、オリジナルデザインの3Dモデルによるスーパーリアルな画像とり込み映像！
- シミュレーションにありがちな複雑な操作を省きながらロールプレーイングをしのぐ雄大な展開を実現！

※TURBO以外のX1シリーズの方は、
漢字ROMが必要です。

PC-8801SR以降
X1シリーズ
ディスク(2枚組み)……X1版 5"2D 7,800円

NEO STRATEGIC SIMULATION
STORM

麻雀狂時代
これはマジメなHです。
ただの移植版だと思ったら大まちがい!
７人の対戦者・大真剣勝負２人打ちのトーナメント戦と４人打ちの半荘勝負の切りかえ・コンピュータ側からの裏工作は、まったくナシ!! 実戦にも役立つ初歩的なひっかけや、打ちまわしのノウハウをこのソフトから学べ!! 賭麻雀はいけません
そのかわり勝つと、ごほうびに８人の美女が待っているゾ!
—勝つ事を想うと夜もねむれません‥!
X1版 5′2D
MF-203008
ディスク(2枚組み)/6,800円
これはHな マジメ
SPECIAL

ARTDINK

自己学習型ロボットシミュレーションゲーム

ハウ・メニ・ロボット

まーるく納まらない楽しさです。

新発売

ミステリアスでありながら、どこかメルヘンチック。
そしてなによりも溢れるスリル感。
未体験の興奮が頭脳を刺激する。
限られた時間。時限爆弾の処理。
ロボット教育。エネルギーの補充。
心地よい緊張感が生まれる。
邪魔者からの退避。障害物の撤去。
闇の世界の存在。ロボットの操作不能。
スリリングな内容であなたに迫る。
自己学習型ロボットシミュレーションゲーム
「ハウ・メニ・ロボット」新発売。

PC-9800シリーズ

PC-9801E/F/M/VF/VM/UV/VX/UX
(PC-9801, PC-9801Uは除く)
5"2DD 5"2HD 3.5"2HD
必要メモリ384KB FM音源対応 ¥9,500

PC-8800シリーズ 12月発売予定

PC-8801mkII SR/FR/TR/MR
PC-8801FH/MH/FA/MA
PC-88VA
5"2D ¥7,800

ロボットのエデュケーターはあなただ!

このゲームの特長は、状況に合わせてロボット自らが行動をシミュレートし、自動的に動くようになることです。有効的な動作をあなたが教え込めば、それだけロボットも成長。時限爆弾の処理もスムーズになります。

ロボットの行く手を阻む邪魔者とは?

光をエネルギーとするロボットが避けなければならないのが、触れると大量のエネルギーを吸い取られる「トリプルE」です。その他にも、障害物「ポッド」がロボットの行く手を阻みます。うまく撤去してください。

ミステリアスな闇の世界が胸を弾ませる。

ロボットのエネルギーは、光があたる位置でロボットを停止させれば充電できます。それを困難にするのが光のまったくあたらない闇の世界です。ここではロボットの操作も一部不可能。緊張のミステリアスゾーンです。

エネルギー切れ・タイムオーバーはゲームセット

ロボットのエネルギー切れを防ぐために、「ランプ」・「バッテリ」・「リフレクタ」が用意されています。それらをうまく配置し、制限時間内に時限爆弾を爆弾処理装置に収納すれば、あなたの勝利となります。

本格的SFシミュレーションゲーム

地球防衛軍

戦闘機の設計から始まり、戦術・戦略をインプット
太陽系惑星を舞台に、侵略者を迎え撃つ
スリリングな未来的感覚ゲーム

- PC-9800シリーズ 9,500円
  ※PC-9801及びPC-9801Uでは作動しません
- PC-8800シリーズ 7,800円
  ※PC-8801mkII SR以上
- X-1turboシリーズ 7,800円

本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こう

会社経営と鉄道シミュレーションをリンク
アーリーアメリカンを感じさせる
リアリティ溢れるNEWタイプのゲーム

- PC-8800シリーズ 7,800円
- X-1turboシリーズ 7,800円
- MZ-2500シリーズ 7,800円
- FM7/NEW7/77/77AVシリーズ 7,800円

A列車で行こう98
A列車で行こうFMR

16ビット対応版の「A列車で行こう」は
レールを引く荒野のマップが3種類と豊富
湧き上がる臨場感をお楽しみに

- PC-9800シリーズ 9,500円
- FMR-50/60 9,500円
  新発売 ※FMR60は16ドット表示カードが必要です

ARTDINK 株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL 0474-77-7541

お求めは、お近くのパソコンショップ、
または現金書留にて （送料サービス）

あのKGDの
新作RPGは
アルギースの翼
ここが違う!
その1、名作RPGは
BACK STORY
が違う。
物語のはじまりは紀元前にさかのぼる。
舞台は遥か宇宙のかなた、第5銀河星団・α星に属するアルギース王国　。
当時、アルギース王国では天空界の他に、新たな発展を求めての下界の開拓が進んでいた。やがて、地・水・風の3人の精霊に導かれ、地上の楽園を手にしたアルギースの民たちは、天空界と地上界を自由に渡り住んだ。また、代々アルギース王家には双子の世継ぎが授かり、天空・地上それぞれを統治し、3人の精霊とともによく妖獣を制圧した。まさにアルギース王国は平和で穏やかな国であった。
人々が地上の暮らしに慣れ親しんだ頃、時の第15代アルギース王は、地上界をアルギース王国の住処と定め、天空界を固く重い扉で閉ざした。と同時に、3人の精霊はそれぞれの地へ戻り、永い眠りへとつくこととなった。その頃から、王家に双子の世継ぎが授かることもなくなっていた。ただ、"アルギースに異変が起こる時、再び双子の世継ぎが誕生し、平和に向けて立ち上がるであろう――。"という伝説を残して……。
それは突然に訪れた。
長い間制圧され続けていた妖獣たちの中に、高い知能を備えた指導者が登場し、アルギース王国に襲いかかってきたのだ。平和に慣れすぎていた人々にはなす術もなく、美しい楽園は見るも無残な廃墟と化した。永遠に続くと思っていた静かな日々は、あっけなく崩れ去っていった。
時は紀元578年、アルギース王家、第23代の御世のことである　。
「アルギースの翼」は、まさしく時代の流れを肌で感じる壮大なファンタジーRPG！その根底には、実に600年にも及ぶ永く深い歴史が息づいている。物語は、ただそれだけで、限りないロマンを漂わせ、勇者たちの心を熱く酔わせる。
そして今ここに、新たなる勇者たちの伝説が幕を上げる　。
妖 華 暗 黒 変
アルギースの翼
PC-8801・V2モード専用・7,800円
KGD Software Products
●お問い合わせ先　株工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

SF ROLE-PLAYING GAME
PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2
'88の幕開けも、やっぱりサイキックウォー!!
衛生実況中継〈イバニーズ星編〉
さぁ、今年もキミのサイキックはフル回転。RPGの新世界、サイキックウォーは、ドキドキに楽しいSFの大作ロマン。帝国軍とのシレツなサイキック戦線、仲間との出会い、そして別れ。
では、新春早々、イバニーズ星にのり込んだソルジャーと4人の仲間たちのモヨウを衛星実況中継してみよう。
アッ!見えてきました、イバニーズ星!ハイ、もっとグーンと接近してみましょう。オッ、いました、いました!ソルジャーが、シュロス、ミントン、ポスポポイそしてアンドロイドとともにグイグイ敵陣に踏み込んでいるヨウス。ババビューン、バビューン。ギャッ、見てるだけで、ハラハラ、ドキドキの激戦のアラシです。コワッ!さて、アンドロイドの使命は、「チアーB」を手に入れること。これさえあれば、帝国軍の基地の全貌が浮きぼりにされる、というわけ。オヤッ、ミントンが何やら大騒ぎしていますョ。何かを発見したみたい。ミントンが手にしているのは"VIPカード"。どうやら、このカードにも何かキーワードが隠されているようですネー。アレレ、5人が凄い勢いでかけ込んだのは?ナントおしるこや、さすがの長旅で疲労コンパイの5人は大喜び。カワイッ。さて気分一新。と突如、ドウモウなことで有名なモンスター、パジェットの猛襲!激襲!アー、危いっ。先頭のシュロスが、(グスン)とうとう(グスン)力つきてしまいました。ガックリうなだれる4人はそうぎやへ。すると、天の彼方からシュロスの声がきこえてくるではありませんか。"スグソバニ、チアーBガアル。ミンナ、ゲンキデ、ガンバレ"ポスポポイがあたりのへやをクマなく探してみると、アッタ!アリマシタ、念願の「チアーB」。さらに、この星のどこかに、体力を回復させる能力をもった仲間がいるという情報もキャッチ!「シュロス、ありがとう!」4人は、再び、サイキックの旅を開始したのです。シュロスのために、そして帝国軍壊滅のために!!
こりゃビップッ!
これがVIPカードね。
おしるこやさん
■PC-8801/mkII (1ドライブ用)
■PC-8801SR以後 (V2mode/2ドライブ専用)
■PC-9801シリーズ
〈定価各8,800円〉
MSX他各機種移植進行中

KGD通信

昭和63年1月発行(毎月1回発行)
発行所
㈱工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11
TEL.03-353-7724

資料請求券
ポプコム1

あっけましてドラゴン!

今年もゲームに燃えよう年。

さて、いよいよ、1988年のスタート。新しい年、新しい生活のキミのホープは?モッチロン、ゲームのウデをめっきめき上げて、ゲームをもっと過激に楽しむこと、だよね!KGDの今年の夢は山盛りだくさん。スリルいっぱいのアドベンチャーゲームの開発とか、これまでにないシミュレーションゲームの製作とか。いろんなカタチで、みんなの心に迫るゲームソフトをつくっていくョ。とにかく、スタッフ一同、ドラゴン化してます!!

PS. ドラゴン仲間集合!――KGDではMSX移植スタッフ及び、デバッグスタッフ募集してます。ご希望の方はぜひ一度お電話下さい!!

♥KGD ホットライン♥ A·S·A·K·O CLUB

あけまして、おめでた情報マンサイのあさこクラブよん。今年も春からエンギがいいわん、ということでェ～、みんなにうれしいお年玉プレゼントのお知らせがありまーす。あさ子のクイズに答えて、ハガキを送ってきてね。抽選で、天下一品のKGDオリジナルグッズをプレゼントしちゃいまーす。

クイズ1 KGDから、もうすぐ発売される予定のファンタジーRPGのタイトルは?
①アンギラスの逆襲　②アルタイルの壁画
③アルギースの翼　④アルキメデスの原理

クイズ2 モンスターのシルエットクイズです。さて、「サイキックウォー」に登場する、➡このモンスターの名前は?

クイズに2問とも正解された方の中から抽選で、なんと102名様に次の賞品をプレゼント!

1等　KGD特製テレホンカード(2名)
2等　KGD特製タイベックジャンパー(Mサイズ・20名)
3等　「サイキックウォー」ステッカー(4枚組・30名)
4等　KGD特製ディスクケース(あさ子サイン入・50名)

・メ切り/昭和63年1月10日(当日消印有効)
・あて先/上記のKGDソフト「あさ子のお年玉プレゼント係」まで、住所・氏名・年令も忘れずに書いてネ!

ファンタジー
ロールプレイングゲーム
覇邪の封印

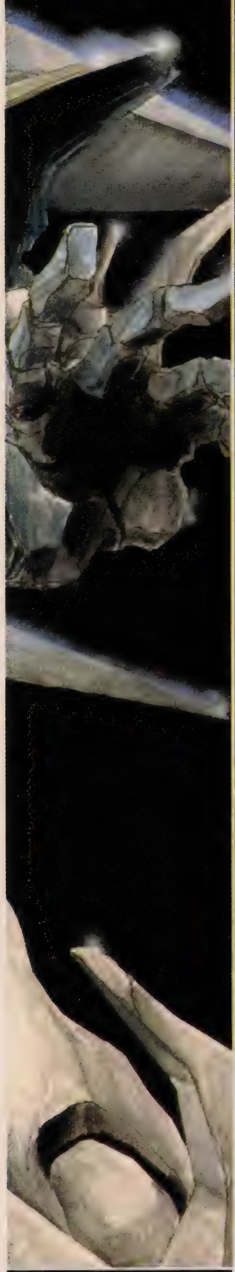
異次元ソフト

平和な世界に突如訪れる暗黒! かつて、先史の勇者イアソンにより封じられた異次元の門が開かれたのだ。大挙して侵入する異次元獣の軍団! 平和だった国も、今は恐怖と絶望に支配され荒廃の一途をたどった。

助かる術は唯一つ! 異次元の門を塞ぐ事だ。布製マップとオリジナルフィギュア付という、前代未聞のこのゲーム、ほとんどマッピングの必要はありません。

PC-8801シリーズ……8,800円
PC-9801シリーズ……9,800円
FM7/NEW7 5"2D……8,800円
FM77/AV 3.5"2D……8,800円
X1シリーズ……8,800円
MSX2 3.5"2DD……8,800円
MSXメガロム……7,800円

「地平の彼方より迫りくる巨大な闇、
今、最期の激闘がはじまる。」
戦闘には、必ずその背景となる世界がある。
この戦闘の背景には、伝説といえるほど昔の、光と闇との壮絶な戦史があった。
そして今、最期にして最大の戦闘が、広大なガイア大陸を舞台にはじまろうとしている。
だが、ただ闘うだけでは真の勝利は得られない。
闘いの中で成長していくキャラクターとともに、多くの謎を解き明かすのだ！
「エルスリード」「ガイアの紋章」と続いた、壮大なガイア大陸戦史、ここに完結。
遥か時を超え、その戦史に綴られて果てしない世界を実感。
緊張感あふれるスリリングなゲーム、それが「ガイフレーム」だ!!
NEWS! 毎週土曜日の22:00〜22:30
ラジオ日本をNCSがジャック
するゾ！その名も
「パソッコナイト」みんな
聴いてネ!!
GAIFLAME
ガイフレーム
特徴
●NCSはじまって以来、3m×3mの紙上マップをフィールドとする広大なメガマップ。
●指揮官を中心に作戦を遂行する指揮系統システムによる大規模な戦闘。
●ストーリーの終局に向かって成長していくキャラクターで、RPGの魅力倍増。
●スリリングかつリアルな戦闘シーンを演出する大迫力のアニメーション。
●「ドラグナー」等を手がけた大張正己氏の書き下ろしデザインによるカッコイイ闘神兵。
12月19日発売!!
●PC-8801mkII SR以上(VA対応) 5″2D(2枚組) ¥7,800
10月26日発売!!
●PC-9801シリーズ 5″2DD/5″2HD/3.5″2DD(各2枚組) ¥8,200
●X1シリーズ 5″2D(2枚組) ¥7,800
キャラクターデザイン・大張正己
業務拡張の為、スタッフ募集！
グラフィックデザイナー
経験のある実力者求む！
チーフ職（もしくはチーフ補佐）ポストを用意しています。
連絡先：03-486-6311内線53（田中・鈴木まで）
●通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種を
明記の上、現金書留でお申し込みください。
尚、NCS会員の方には、10%の割引特典があります。
必ず会員番号を明記してください。
＊純正ドライブ以外のものは動作の保証はいたしません。

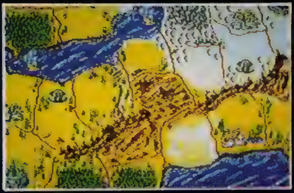


MSX2専用

光の国に、闇降り立つ――古之より甦りし魔幻戦士の侵攻。
MSX界にファンタジーSLG旋風、遂に上陸／

- コンピュータの戦略を言葉で表示。キミの敵は意志を持つAIだ。
- ファンタジックな中世で繰り広げられる魔法の闘いに、気分はもうRPG。
- 複雑な地形や個性的なキャラクターを美しいグラフィックで演出。
- アニメーションによる大迫力の戦闘シーンは圧巻／
- 戦術は、さらに複雑、困難になり、PC-88版をしのぐオモシロサ。

- MSX2
- 1メガROM(S-RAM搭載)
  ¥6.800



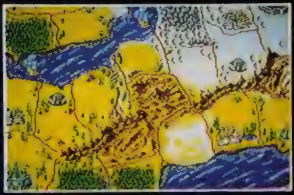
12月中旬発売予定／

PC-98専用

光と闇の聖戦史より甦った一大戦闘パノラマ
98ユーザーに贈る、まったく新しい「エルスリード」ヴァージョン／

- マウス対応だから、操作性はバツグン／(純正マウスのみ対応)
- もちろん、FM音源対応／単なる移植ではない、98ユーザのための新しい「エルスリード」です。
- 「エルスリード」と「ガイアの紋章」、30のシナリオが合体。内容・手応えともグーンとパワーアップ／
- 新たに400ラインモードで書き直し、グラフィックはさらに鮮やか／

- PC-9801シリーズ
- 3.5インチ2DD(2枚組)・5インチ2DD(2枚組)・5インチ2HD(要256K)
- モニターは400ライン専用
- 要漢ROM
- 純正マウス対応・¥8,000



絶賛発売中／

AMUSEMENT PRODUCT TEAM

NCS
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル
TEL.03-486-6588
(お問い合わせはゲームプロダクトグループまで)

特別カラー版

円大のドラゴンスレイヤー

見よこの広大さ。サバッシュ・ワールドは君を待つ!

『サバッシュ』の製作が着々と進んでいるが、おどろくほど広大なマップ、膨大なデータ量に、さすがの名プログラマーも青息吐息といったところか。

というわけで、進行は少々おくれぎみ。しかし、年内発売はムリだが、来春にはマチガイない。とりあえず今回は、外マップの全容などをレポートしよう。

どーだ! ついに円丈のドラスレがカラーページ、しかもドドーンと6ページで登場だ。ハハハハ、びっくらこいたか?

兼業ゲームライターの円丈です! なにしろ、ここ2カ月まったく休みなし、仕事の合間に『サバッシュ』のシナリオを書いてる。もう死ぬヨ。

そこで今回は、『サバッシュ』地上マップ大公開といく。しかもおどろいてほしいのは、トリデ、町、要塞の総エリアが、地上マップの6倍ってこと!

マップのデカさじゃ、ほかのRPGを圧してNo.1。それから、町だのトリデだのの総数が160をこえる。これもまた、No.1! 会話部分の文字総数8万字、これNo.1! 一度に出るモンスター、1000体、これNo.1! ミナレット210って名前の塔が210階、これNo.1! 『ハイドライド3』さん、ごめんなさい。これ、ホンの冗談でオマケにつけただけ。こっちのはウンとセコイ塔だからネ。ゴメン、ゴメン。

エッ? なにい? そう、もちろんRPGはマップがデカきゃいい、数が多きゃいいってもんじゃない。そんなことは百も承知ヨ。もちろん中身で勝負だ。ハッキリいって自信あり。

ハハハッ、ではまず、サバッシュ・ワールドの観光案内をしよう! これから先の文章は、突然まじめになるが、おどろかれぬように。では、P.106のイラストマップを参照しながら、お楽しみくだされ。

ホークンモラーの財宝

かつてモラー砂漠のことをカラクム(赤い砂)と呼んでいた当時、放蕩坊主ホークンは、すべてに行き詰まり、自殺をしようとカラクムへ迷いこんだ。ところが、その中の1つのカナートで莫大な財宝を発見した。彼は持てるだけの財宝を持ち帰り、一夜にして大金持ちになった。

そのうわさを聞きつけた男どもが、次々に探したが、強い砂嵐が吹き荒れ、一瞬にして風景すら変わり、きのうあ

ったカナートもきょうは砂に埋もれるという、厳しい自然環境の中で一人として宝を探し出すことができなかった。

それから数百年たった。今もなお、人々の間で宝探しは行われている。そして、ホークンにちなんでこの地方のことを、ホークンモラーと呼ぶようになった。はたして、モラーの財宝はあるのか？

もしあれば、その額は町１つが楽に買えるほどだという。これを見つければ、モンスター相手にセコセコと金をかせがずにすむのだ。この地方へ行ったおりは、宝探しをしてみるのも悪くはない！　しかし、モラーの財宝はあくまでも伝説である。だから財宝はないかもしれん。あるかもしれん。本来の魔王ダルグ・バハラをたおすのも忘れ、幻の財宝探しで貴重な一生をつぶさないように忠告しておきたい。

グールの館

この館の女主人、魔女メヘラーブは、魔術師ジャダの弟子であったが、ジャダが病気になるとみるや、ジャダの書上下２巻を盗み出し、マラメイヤに館を建て、みずからはグールと名のり、ジャダ一族を滅ぼそうとはかっている。このグールをたおし、ジャダの書をとり返さなければ魔法はいっさい覚えられない。マラメイヤに行ったら、真っ先にこのグールの館に行ったほうがよいだろう。このグールは、たいして強くはないが、逃げ足が速いために、なかなかたおせないとか聞いた。

遊神プートスの島々

プートスは元来、この地方の人々には遊びの神のごとく思われているが、実際はまったくちがう顔をもっている。じつは、神のなかの神、大神ファツーラの命により、魔王ダルグを見張り、ダルグをたおそうとする者に力を貸す、正義の神なのだ。ここの島々には、大小13のプートス寺院があり、夕日には える寺院の美しさには定評がある。寺院ごとにプートスに寄進させられるが、それ以上のよいことがあるだろう。

海の洞窟

モラーの海岸には小さな洞窟があり、それをぬけると玉砂利の海岸に出る。

これが海の洞窟だ。べつに何もないところだが、ゲームに行き詰まったとき、人生に疲れたとき、ふとこの海の洞窟に来て「円丈のバカヤロー！」なんて叫んでみるといい。朝起きてきょうはもう何もしたくないと思ったら、海の洞窟へ行ってボンヤリと一日じゅう海をながめるのも楽しいもんだ。

ファルガナの3つの門

ファルガナ王国を出るとき必ず、この３つの門のどれかを通る。門といっても、そこには無料休憩所や商店、宝、兵士募集所まであって、町のようなにぎわいがある。

この３つの門は、１つは用心深い人間のための銅の門。その外側に出るモンスターは当然弱く、危険は少ないが、得られる金、経験値もまた少ない。もう１つは勇気のある者のための金の門。その外側では金、経験値が多く得られるが同時に、出るモンスターも強く危険も多い。そしてもう１つが銀の門！

ごくふつうの人の行く門である。ふだんどんな強がりやハッタリをいっていても、この門を通るとき性格がわかってしまう。もし、友だちといっしょに冒険をするんなら、必ずムリして金の門からカッコよく始めよう。さもないと性格を知られてしまう。

ボージェント

アランパルチャ大陸で最大の町。魔王の片腕ギャリバスが、この大陸のほぼ全域を掌握したいま、安心して暮らせる唯一の町だ。ここから冒険は始まる。四方を城塞に囲まれた城塞都市で、入り口では町の兵士が警備にあたっている。しかし、最近兵士のなかには、ワイロをもらって見知らぬ者を町へ入れたり、通行人に酒を持ってくることを強要する者がふえて社会問題になりつつある。

町へ入るときは十分な注意が必要だ。町の中には大ボラ吹きの若者や、ギャリバスをたおしたら50万ティラをやると公言する大金持ちもいるので、たおしたあとは忘れずに行って催促するといい。くれるはずだ。

この町をベースに、力自慢のグレッシや、両手に剣を持ち、スーパージャンプし、前衛のザコモンスターを飛びこえて相手のボスモンスターに攻撃で

きるカーラマンやビリンチ、そして同時に2人を生き返らせる超能力魔法を使うサージなどのメンバーを集めて本格的な冒険の準備をするといいだろう。

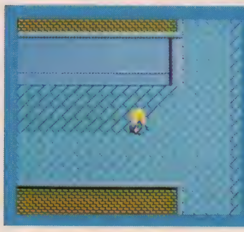
果てなきほこら

このほこら、じつに単調で、ただひたすら奥へのびてるだけ。べつにワープもないのに一本道のほこらがはてしなく続いている。しかも入り口には老人がいて、「おまえはがまん強いか？」なんてきいてくる。ほとんどの若者はあきれて引き返してしまう。

いったい、その先に何があるのか？

どこかへ続いているのかだれも知らない。一説によれば、ポプコム編集部のマシンルームにつながっているといわれているが、まだ確かめた者はいない。ぜひ、通りかかったときは寄ってみるといい。

建物の中だ。まだ未完成だかんね。



8方向スクロールのスムースなこと！

バクシン島

マラメイヤの近くにある島の一つがバクシン島！　数年前、ギャリバスの配下に島を荒らされて以来、すっかり貧しくなってしまった。それ以来、この島民の話すことばは1つ、「バクシン（金をくれ！）」だけだ。話しかけるたびに「バクシン！」の連続でイヤんなる。それまではこの島を、プレサ島といっていたのが、今ではバクシン島に変わってしまった。

しかし、どーやらこの島には重要アイテムがあるらしいのだ。長居は無用の島だが、一度は行かなければならないらしい。金をやりすぎて貧乏になったら、友だちや親兄弟に「バクシン！」って叫ぼう。

ヒラムの館

ここではヨロイづくりの名人ヒラムが、数十人の弟子とともに防具づくりにはげんでいる。銀細工をあしらったそのヨロイの美しさ、強さは世界一だ。金を積んで注文すれば、好みのヨロイをつくってくれるはずだ。しかし、職人にありがちな一徹なところがあり、魔王ダルグのヨロイの注文を頑として断り続けているため、モンスターに館の周囲を監視され、なかば監禁状態になっている。なるべく早くヒラムの館へ行ったほうがいい。しかも名人ヒラムには美しい娘がいるので、目の前でモンスターをやっつければ娘にホレられるかもしれないので、楽しみが多い。ぜひ行くとよい。

ユデネブの陣

じつに異様なところだ。墓石がならんでカベのかわりになり、宝箱のかわりに棺桶。その中から金が出るか、モンスターが飛び出すか、あけてみないとわからないおぞましい世界。ユデネブ。この意味を知る者はだれもいない。しかし、この国ではだれでもユデネブのおそろしさを知っている。ユデネブということば自体に悪霊がいるのだ。もし、心の中でユデネブと叫べば、君は寿命が3年縮まるだろう。ユデネブはおそろしい。なぜならユデネブだから！

豪族ルークムの館

ルークムの住むアルフール地方は、ギャリバスの本拠地。むかしからそこにルークムは住み、今は館のまわりをモンスターのトリデに囲まれながら平然と暮らしている。ルークム！　彼ははたして敵なのか、味方なのか謎が多い。しかもルークムは、空飛ぶラーフの塔の発着地、つばさの館の実権を今なおにぎっていると聞く。とすれば、ルークムの館へぜひ行かなければならないらしい。

つばさの館

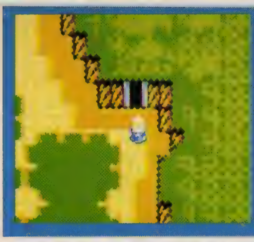
アルフールから突き出たスイムルグにある翼のような形をした建物が、つばさの館！　その館の美しさに旅人は思わずため息をもらすといわれている。しかし、この館の話をするとき、私の顔はくもる。冒険は、ここからラーフの塔に乗り、自由に好きなところに行けるようになる。とくにプレータホールという海域の海のながめはすばらしい。しかしあの魔王ダルグは、つばさの館に考えつかないよーな呪いをかけた。その呪いとは、冒険をするマーディ（主人公）が、自分の仲間一人の心臓を剣でつらぬいて殺さなければ、ラーフの塔はこの館へ下りてこない！

それゆえに、ここでさまざまな悲劇は生まれた。あるグループはたがいを口ぎたなくののしり合い、殺し合いして全滅したし、英雄アル・ディーンは、友を殺した罪の重さのあまり、みずからの心臓にドーマン・レピアを突き刺して死んだとか、数えあげたらきりがない。ただ何組かのグループは、ラーフの塔に乗ったと聞く。このつばさの館では、小さな悲劇にしろ、大きな悲劇にしろ必ず起こる。しかし、これをさけてはダルグをたおすことはできない。それを思うと私の心は痛む。

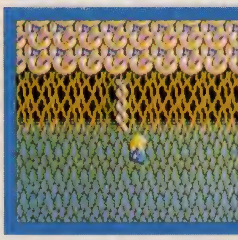
オルジャスの廃屋

ラーフの塔に乗りドルゲスタン大陸へわたると大きな湖があり、その中央に浮かぶのがムハンマドの小島、ここにオルジャスの廃屋がある。そこには悲しい神話が伝えられている。

まだこの大地に草や木が1本もなかったころ、大神ファツーラは降り立ち、愛の女神サフラボルをつくり、この世のすべての生き物をつくられた。そして、サフラボルとの間に軍神オルジャスと雄神ダルグ・バハラの2子をもう



洞窟の入り口。中にははたして何があるのか。



洞窟の内部。少し美しすぎないかな？

けた。オルジャス、ダルグともに、その能力はすばらしく、とくに雄神ダルグの力は大神ファツーラをしのぐほどであった。だが野心家の雄神ダルグは、みずからが大神になろうとして反乱を起こした。まず、ファツーラを神の館に封じこめ、その軍神オルジャスに戦いをいどみ、ムハンマドの小島にオルジャスを追いつめて殺害した。そのとき軍神オルジャスは無念さのあまりに、近くの岩を手でけずりとり、それをにぎりしめて粉々にし、怨念を残して死んでいったという。そのにぎりしめた石が、オルジャスの小石になったといわれている。ダルグを見ると、その石は大爆発を起こし、使った者も吹き飛んで死ぬほどのおそろしい威力をもつ小石だ。ときどきこの廃屋ではオルジャスの小石が見つかるという。

軍神オルジャスをたおした雄神ダルグは、母サフラボルをも殺してしまった。そのとき、母サフラボルは息子にたずねた。

「なぜなの？　おまえをこんなに愛しているのに／　息子ダルグよ、なぜ私を殺すのですか？　こうしておまえの剣が私の心臓をつらぬき、まさに死のうとしている今でもなお、おまえのことを愛しています。いや、殺されたあともなお、おまえを愛し続けるでしょう。あなたに殺されることに何の恨みもありません。ただ母は悲しいのです。そうやって平然と殺すことのできるあなたを見ることが、とても悲しいのです／　それが私の愛する息子ダルグであればさらに悲しい」

女神サフラボルは、大粒の涙をポロポロこぼしながら死んでいった。そしてその涙は、きれいなサフラボルの玉となった。この玉があれば、どんなときでも生き返ることができる。なぜならサフラボルの玉には、すべてをいつくしみ愛するサフラボルの心そのものがあるからだ。

3日ののち、やっと神の館からぬけ出た大神ファツーラは、怒りとともに雄神ダルグをプレータホール海の海底深くに幽閉してしまった。そこで雄神ダルグは、魔王ダルグと名のり、モンスターを仲間に加えてダルゾン地下帝国を築き、いつの日かみずからが大神となるのを夢見て、神聖ダルゾン帝国と名を変えた。

ここに、世界のすべての混乱の原因がある。かようにオルジャスの廃屋を見るとまた、感慨もひとしおであろう。

黄金の島イクヤン

この島では黄金が成長すると伝えられ、ゆえにこのイクヤンでは金持ちしかいない。この島へ行きさえすれば、余った金をどんどんくれるという伝説の島だ。多くの冒険家や、ダルグの配下が必死に探しているにもかかわらず、いまだに発見されていない。だがモラーの財宝とちがって、確かに実在する。ただ少しばかり行き方がむずかしいのだ。もっとも、「イクヤンの招き」さえ手に入れれば、ラーフの塔が勝手に連れていってくれるだろう。金をどんどんくれる島／　ここへ行かなければ『サバッシュ』をやったとはいえない。

セミスケントの町

元来セミスケントとは、豊かな町という意味だが、この豊かな町にある日突然ドルゲスタン軍のモンスターが押し寄せ、市民に対する虐殺は三日三晩続き、町からあふれ出した血は川となって海へ注ぎ、空からは赤い雨が23日間も一度もやむことなく降り続いたという話だ。

じつは主人公のマーディは、この町のサトラブ(長)の息子で、自分が知るすべての人を失ってしまった。その悲しみと憎しみが彼を冒険者にさせたのだ。このセミスケントの廃墟に来たら、あのときの悲劇を思い起こし、必ずダルグをたおすという決意を新たにしてもらいたい。

神の町ハディーヌ

この『サバッシュ』の世界には、神の町ハディーヌがある。神の町といっても、大神ファツーラのような大物の神は住んでいない。プートスや学神ルートスとかそのクラスだ。最近のうわさでは、この町に住む貧乏神ペポが借金をつくって生活に困り、金さえ積めば内緒でレベルを上げてくれるとか。多少冒険に余裕ができたら金を持ってハディーヌへ行ってみるといい。私自身もそれを楽しみに、金をためているところだ。

果ての灯台

世界の果てには4つの果ての灯台がある。これは大神ファツーラが魔王ダルグを見張らせるために建てさせたものだといわれている。その中には神の領域があり、そこに神の床があり、おいそれとは近づけない。ただし、けっこう貴重アイテムもあるらしいので、行ったほうがいい／

以上、『サバッシュ』のごく一部を紹介させてもらった。この戦いは、雄神ダルグをいただくモンスター、それに協力する人間たちの連合体である神聖ダルゾン帝国と、大神ファツーラに加護された冒険者との凄絶な戦いなのだ。

たとえ神の加護があるとはいえ、数十万のダルゾン正規軍を相手にたった5人で戦わなければならない。ランボー怒りの脱出どころではない。

ファルガナ王国にはすでにダルゾン連合軍と戦う兵力もなければ気力もない。だとすれば、残るは君たち冒険者たちに戦ってもらう以外にない。

私はいま、マラメイヤ、別れの洞近くの秘密の別荘でこれを書いているが、モンスターたちの探索が厳しくなってきた。いつモンスターに……。あッ、来た。私を殺しに……、やめろ。グァーッ、諸君ーッ／　頼むーッ、ダルグをたおしてくれたまえーッ、ドタッ／

＊画面写真はすべて開発途中のものです。

これが サバッシュ・ワールドだ!!

のドラゴンスレイヤー

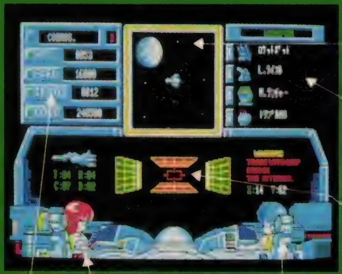
サバッシュ・ワールド観光案内

アランパルチャ、ドルゲスタンの2大大陸を中心としたサバッシュ・ワールドの全容が初めて明らかにされる！　いくたの悲劇を秘めた、この広大な世界は、勇敢なる冒険者の手によって解放される日を待っているのだ。

イラスト／清藤　宏

超新作レビュー

元気でやっとるかねー、諸君。今ごろは、この本を読みつつも、期末試験だのクリスマスだのお正月だのと、いろいろといそがしいことと思う。ソフトハウスも、このころは一年でいちばんいそがしいときであったりするのだが、みんな快く取材に応じてくれたぜ。感謝!



ここにはつねに自機のスペックが表示されている。名前、クラス、キャノン砲とロボットとコンテナの搭載可能数、装甲厚、HP、回避率、修理コスト、燃料補給可能量など。燃料がなくなると、お金半分と、コンテナ全部を引きかえに、近くの惑星のスペースポートに送られる。遭難である。

左側がサイス、右側がミルス。彼らを指図することによって、船を動かさせる。彼らは、アニメーションする予定。早く2人といろいろ話をしてみたいな。

スペースモード

スペースモードは主に貿易のために星間移動をする場合が多い。星系には、8つの惑星と、6つの宇宙ステーションが存在する。ほかに、アステロイド(小惑星)5種類に、4種類の特殊空間(ワンダースペース、ヘビースペース、流星群、異空間)などがある。宇宙ステーションでは、主に船の修理や燃量の補給を行う。

WARNING

ワーニング
コスモスコンピュータ

PC-8801mkIISRシリーズ(12月中旬発売予定)、2枚組 6,800円(PC-98F以降も開発中)

子分を2人従えて、貿易商人の旅が始まる

さて、超新作のトップバッターは、コスモスコンピュータの『ワーニング』だ。コスモスコンピュータっていうと、以前、超新作で『ストレンジャー』というゲームが開発されていることをお知らせしたけど、完成は春以降になるということだ。『ストレンジャー』の開発ばっかりやっていると思ったら、ちゃっかりこんなゲーム作っているんだものー、コスモスコンピュータさんたら、ニクイニクイ(死語)。

てなわけで、『ワーニング』である。トレーダーと呼ばれる貿易商人、これがプレイヤーの役割。

舞台は、7つの惑星と、1つの人工惑星からできているブシェード星系だ。この星系ではそれぞれの惑星が国家を形成してる。人工惑星を国家としているウロポリスでは、帝国軍を組織していて、ほかの7つの惑星が組織している連合軍との間に、一触即発の緊張関係が続いている。両軍がにらみ合いを続けているさなか、社会の混乱に乗じて、多くのならず者が宇宙空間にはびこり、宇宙航行は、危険なものになっていた。

ある日、主人公の兄が、宇宙航行中にゆくえ不明になる。惑星間貿易の仕事を続けながら、ゆくえ不明になった兄の居所を捜すのが最初の目的だ。兄の居所を捜しているうちに、事件は、宇宙的なレベルにまで広がり、主人公は、いやおうなくその事件に巻きこまれていく。

『ワーニング』の最大の特徴は、宇宙船にある。宇宙船は、単なる移動のための乗り物ではなく、戦闘をしたり、貿易のための荷物を運んだりいろいろな役目をする。主人公にはパラメーターというものがなく、宇宙船のパラメーターが中心となる。というよりは、宇宙船がそのままプレイヤーであるといってもいいだろう。宇宙船がなくなったらゲームオーバーなのだ。

プレイヤーは、貿易をすることによってのみ、収入がある。そう、敵をたおして敵の持っている金を奪うというような追いはぎみたいな行為は、このゲームにはない。だいたい、宇宙戦で負けた相手なんてのは粉々になっちゃってて、金を回収するのなんてとうていムリって感じがするもんね。お金がないと、何もできないから、貿易の仕事はやめることができない。この貿易の仕事、かなりマネージメントの能力が問われる。ただ物を運んでいるだけではいつまでももうけることができない。惑星には、それぞれ中心としている産業があって、物価が異なる。だから、ある惑星で安く売っているものを買って、それを高く買ってくれる惑星へ持っていって売る。その差が利益となる。実際には、惑星間を移動するときの燃料や移動中に海賊などに出会ったときの戦闘による破損などをマイナスしたぶんが純粋な利益になるだろう。売る物は、実際には、32種類のコンテナという形になる。また、時間の変化によって価格が変化する相場というものがある。

ここでは移動中の自機が映し出される。これはスペースモードでもプラネットモードでも同じことブシェード星系は、縦100、横100（宇宙船の大きさを1×1とした場合）の正方形になっている。この範囲から外へは出ることができない。閉ざされた宇宙なのだ

ここも、モードに関係なく、現在搭載しているキャノン砲と、ロボットのスペックを表示している（どちらかに切りかえる方式）。キャノン砲は型式名、攻撃法（単一攻撃、エリア攻撃、ディフェンス）、命中率、火力、ロボットは、型式名、タイプ（宇宙、地上、両用）、HP、攻撃法、命中率、火力、回避率、装甲厚、コスト（HP1の修理に必要な値段）を表示

スペースモードで航行中、平常時はこのように、何も映らないのだが、敵が出現すると、それが映し出される。敵機は、海賊たちの場合、ショップで売っているものを使っているため、型を見ればその機能がすぐわかるだろうが、帝国軍側の船は、独自に開発されたものであるため、型だけでは性能がわかりにくい。ほかに連合軍、つまり味方の船も出ることがある。スクリーンの下にはメッセージが表示される

こうして手に入れたお金を使って、戦闘のための武器を買う。宇宙船の攻撃力は、搭載されているキャノン砲の性能とロボットの性能によって決まる。

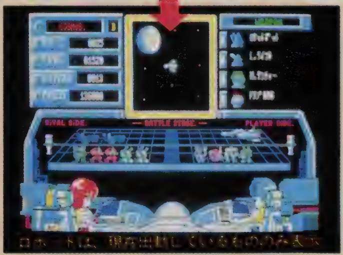
キャノン砲は直接船に装備して、敵を攻撃するもの。ロボットはふだんは船に搭載しておいて、戦闘に使うときには、出撃させて使うもの。これらの性能は固定で、レベルが上がるというようなことはない。性能のいいものを使いたいなら、それだけ値段の高いものを買えばいいのであるが、高いものほど維持費がかさむことになる。つまり、程度の同じ修理でも値段の高いものほど修理費が高いということ。おなじキズの修理でもベンツとスプリンターでは値段がちがうのと同じこと（私はスプリンターだ、文句あるか！）。じゃあ、高いものを買うために、せっせと働けばいいかというと、ただ働いているだけじゃだめなのだ。惑星間貿易をつかさどるトレーダーという職業には、資格が必要で、これは主に船の大きさによって決まる。この資格はAからDまであって、ランクが高いほど、はなれた惑星間の貿易をすることができる。

宇宙船の攻撃力は、前に説明したが、それ以外の宇宙船の性能として、防御能力、輸送能力、航続力（燃料の総積載量）がある。このそれぞれの値も固定で、船が成長するということはない。より高いランクの船を買えば、それだけ防御力もあるし、一度にたくさんのコンテナを運ぶこともできるわけだから、より安全なわけだ。だが、Dランクのトレーダーがいきなりランクの船を買うことはできない。上位ランクの船を買うときには1つ上のランクまでと決められているのだ。ランクは全部で4段階しかないが、おのおののランクにはいろいろな性格の船がそろっている。キャノン砲、ロボット、コンテナの総積載量はそれぞれ別になっている。だから、攻撃重視型の船とか、攻撃をしぼってコンテナ積載量を多くした輸送重視型の船とか、ほかにも、積載可能燃料や回避値（敵の攻撃を回避できる確率）、装甲厚（大きいほど撃たれ強い）などのちがいによっていろいろなタイプの船がある。初めのうちは確かに攻撃重視型の船のほうが重宝ではあるが、それだけ輸送できるコンテナの積載量が減るわけだから、収入が限られ、後半になってお金がなくて苦労するなんていう場合も出てくるかも。宇宙船を購入するさいはくれぐれも慎重に。

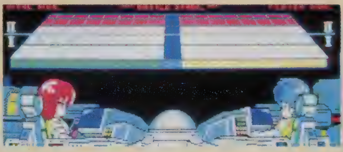
というわけで、この『ワーニング』、かなりマネージメントゲームの性格が強いようだが、進行していくにつれて、帝国軍と連合軍の対立が単なる勢力争いでないことや、旧文明人の遺跡にかかわる謎が出てきたりと、ストーリー性も高いし、バトルモードは、シミュレーション的な性格がよく出ているしで、バランスしだいで、そうとうおもしろいゲームになりそうだ。

バトルモード

敵と遭遇すると、画面上にバトルステージが現れ、その上に敵側、プレイヤー側の戦力が出現する。戦闘はすべてコマンドで、全体、ロボット、船の順に選択し、敵味方同時に命令を実行する。全体は攻撃、警告、降参とあり、これで交戦が決まると、各ロボットの攻撃エリアを決める。次にキャノン砲の攻撃エリア、アイテム、回避となっていく。



ロボートは、現在出動しているもののみ表示



上は惑星上でのバトルモードのステージ。

敵と遭遇したときのグラフィックもたくさんあるぞ。

プラネットモード

惑星では、ショップなどの建物以外は着陸できない。ここも移動が主な目的だが、移動中に何か発見することもあるかもしれないから気をつけて飛ぼう。

惑星ごとに、下のスクリーンのグラフィックが変わる。きれいだなー。

この絵を見ると惑星の雰囲気がよくわかる。

ショップモード

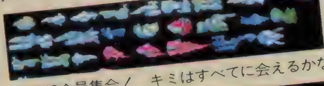
バトルモードの次に重要なのがここ。ショップも売る物などで8種類ある。なかにはブラックマーケットもある。

ショップのグラフィックの一例。左側が店の外観である。

ブラックマーケットの店員。雰囲気出てるなー。

ん？ これは何屋だ……

ロボット全員集合！ すべて個性がちがうんだぜ！



宇宙船全員集合！ キミはすべてに会えるかな？

キャノン砲である。早く使いたいなー。

98版タイトル画面。

エンシェント・アート・オブ・ウォー at Sea

ブロダーバンド・ジャパン

PC-9800シリーズ　5インチ2DD、3.5インチ2HD　9,800円
開発中

今度は帆船どうしの戦いだ！　よーし、大砲持ってこい!!

ウォーゲームのなかでも、最も繊細かつ大胆な戦術を要求され、展開もダイナミックで凄絶な様相を呈する帆船どうしの戦闘が、リアルタイム・シミュレーションとしてパソコンの画面に再現された。血わき肉躍る海の男の戦い、うーむロマンだねぇ。

ブロダーバンド社から『エンシェント・アート・オブ・ウォー』に続く第2弾『at Sea』が発売される。設定としては16世紀後半から18世紀前半まで、大航海時代の帆船戦闘をテーマとしている。最新メカ一辺倒の兵器マニア諸氏にはピンとこないかもしれないが、海洋小説ファンなら、「おっ、あの時代だな」って、スグわかる。ダマシも『ホーンブロワー』のシリーズは夢中になって読んだ記憶がある。じぇんじぇんワカランって人は、ドクロの旗を掲げた海賊船の戦いぶりを思い浮かべてみるのもいいだろう。

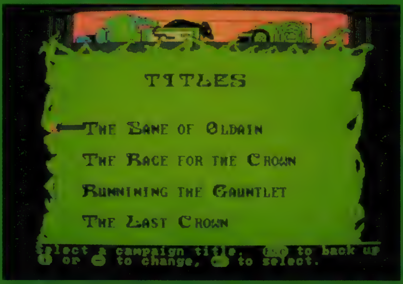
だいたい帆船ってのはキレイだ。最近の軍艦は、確かにカッコイイかもしれないけれど、メカメカしすぎていて、機能美こそあるかもしれないが、見ていてホレボレするってことはまずない。その点、帆船は、戦闘甲板が3層もあって、舷側に砲口がズラーっとならんでいるヤツだって、満帆で進んでいく姿は、とても戦争の道具には見えないくらい美しい。まっ、戦争の是非を論じているわけではないので、ただ単にダマシは帆船が（とくに帆船の戦闘が）、好きなのだってことだ。

ボードゲームのシミュレーションでも、海もののゲームにはイージーなプレイしやすいものから、複雑な手順を要するものまで、なかなか傑作が多い。なかでも帆船ものとなると、デザイナーの趣味が前面に表れた、ディテールに凝ったものばかりだ。船の大きさ、マストの数、装備されている砲の種類や場所と方向、船員の練度、船長の操船能力と、あげていったらキリがないが、いずれもそこに人間の存在を感じさせる要素の多いのが魅力だ。

ところで、その美しい姿とはウラハラに、帆船どうしの戦いは、悲惨のひと言につきる。まだ破裂弾なんかは使われていなかったので、飛んでくる敵の砲弾は、ただの鉄のかたまり。それでもって、それが舷側（木製だぜ）をブチ破って転がりこんでくる。運悪くそばにいたヤツなんか、弾にツブされちゃったりするわけだ。そのほかにも、今でいう散弾（ぶどう弾っていうんだけど、わかるよね）を後甲板の高いところにすえつけて、至近距離から敵船の甲板めがけて縦射する。あたり血の海。で、最後は索と索をからめて接舷、切りこみ隊を編成して、相手の船を乗っ取ろうとする。まさに肉弾戦。

船は高価なものだから、めったに沈めたりはせず、うまく捕獲すれば英雄あつかい。戦闘で捕獲した船に、臨時に船長として就任するなんてことも、しょっちゅうあったらしい。

こわいのは壊血病。もちろんレトルトの食品はおろか、缶詰だってまとも



プログラム本体は進んでいるが、グラフィックはマダ。ということなので、画面はIBM PC版でおおくりしております。

例によって敵の将軍を選択できる。海賊もいる！

スクロールマップから1段階ズームしたシーン。ここから操船の要素も入る。

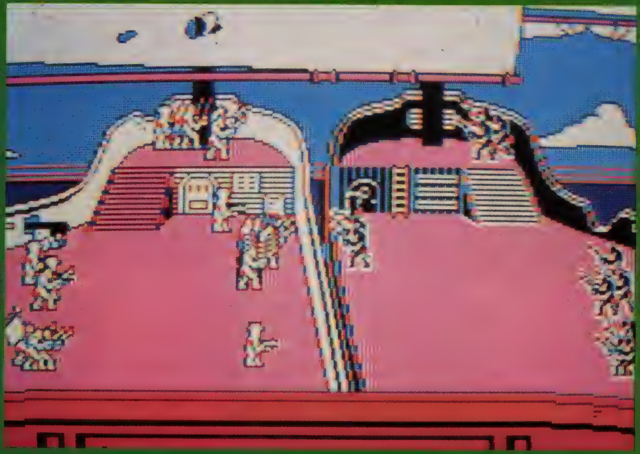
マップのイメージはこんなところ。風向きの表示に注意。

超新作レビュー

さらにズームすると、帆船の姿が見える。上部に大砲の向き、帆の状態、針路など。

敵船が視界内に入ってきた。砲撃戦にもちこむか、接舷して白兵戦をいどむか?

さらにズーム。おなじみ、血みどろの格闘戦シーン。後部甲板、中央甲板などのグループごとに、移動、突撃の命令を出す。旗をとると捕獲したことに。



になかったのだから、船員の健康管理も大変だったろう。港を出ると、何カ月という単位で航海を続けなければならないので、水と食糧の確保が何にもまして優先したという。うーん、男のロマンだねえ（どこがっ／）。

話がずいぶん脱線した。『at Sea』は、『アート・オブ・ウォー』と同じ作者が、前作のシステムをベースに、帆船向けにデザインし直したものだ。だから、基本的な操作性は、ほとんどいっしょ。シミュレーションとしては異例のイージーなプレイが可能だ。

『アート・オブ・ウォー』では、システムそのものは洗練されていたんだけれど、行軍させていくとスグに部隊が疲弊してしまったりと、プレイしていて欲求不満に陥ることが少なくなかった。今度は、移動は船だから、風向きにさえ注意していれば、指定した地点にいつまでたっても着かないなんてことはない。気をつけるべきことは、食糧の量（港で補充できる）と、浅瀬や荒海でのダメージだ。船には3種類あって、軽装のフリゲート艦、主力となる戦列艦（シップ・オブ・ザ・ライン）そして旗艦（フラッグ・シップ）だ。大型艦は、浅瀬を通ると暗礁にのり上げる危険性があり、また小型の船は天候の荒い外海は苦手とする。

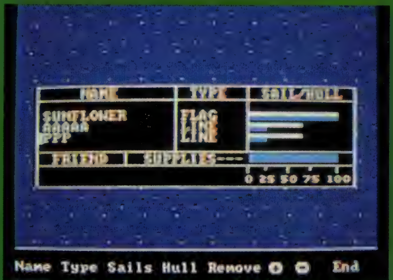
システム的に大幅に変更されているところはというと、おたがいの船が接近すると、まず砲撃戦のレベルにズームされる。ここで、船の針路とスピードを調節し、相手に舷側を向けて一斉射撃（ブワッとけむりに巻かれるのがリアルだ）。うまく接舷（船の大きさがあまりにちがいすぎると、小さいほうが衝突のショックで沈没してしまうおそれもある）できると、画面はもう1段階ズームして白兵戦となる。このシーンは、背景が船の上というだけで、だいたい『アート・オブ・ウォー』と同じ。バタバタと双方の兵隊がたおれていくようすは、よけいリアルに感じる。『アート・オブ・ウォー』のときは、わりと冷静に見ていられたのに、舞台が船の上になったとたん、ヤケに悲壮な感じがする。そのぶん（?）勝ったときには手を上げて喜ぶアニメーションが加わって、いくぶんホッとするかな（どうもシミュレーションに入れこむと、心理的なダメージが大きくていけない）。

グラフィックの出来についていうと、大砲を撃ったあと、砲をそうじして、弾を運んで、装塡し直して、が意外にカワイかったり（砲の再装塡の時間は、オプションで変えられる）、白兵戦のシーンでも、先ごめの鉄砲を一生懸命撃っているなど、時代設定にもとづいた考証があちらこちらにちりばめられていて、なかなかにウレシイ。

海外版でも、まだIBM PC用しか出ていない、最新の海洋シミュレーションで、しかもゲームバランスは『アート・オブ・ウォー』より格段とよくなっているようなので、ダマシは期待感丸出し。多少血生ぐさいが、ウォーゲームファン以外にもすすめたい。

負けてしまうと出る画面。沈没、だ捕、とった旗の数などが表示されるのも同じ。海戦だと相手の船も使える。

もちろん(?)シナリオのエディターモードがついている。操作手順、マップの広さなどは前作とほとんどいっしょ。

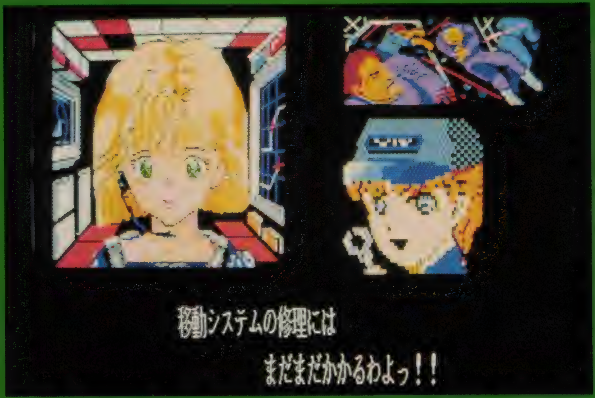


帆船には自分で名前がつけられる。このあたりにも作者の趣味が表れている。3隻まで艦隊を組める。

ストーム

マイクロネット

PC-8801mkIISRシリーズ, X1シリーズ 2D 2枚組 7,800円



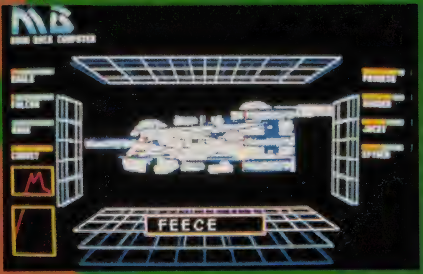
オープニング部分。あんまりかわいすぎて、ちょっと緊張感に欠けるところがあるな。

う〜ん、レイチェル、かわいいね〜。仕事もはかどりそうだな〜。

なんか、いってること危ないな〜。

ストラテジーモードの画面。戦闘機の色はもう少し目立つようになるはず。

ケガ人がたくさんいるわりに、ニコニコしてるな〜。



敵機発見！ ストラテジーモードで敵機を発見すると、ズームアップされる。下にあるメッセージは敵機の名前。

ムーンベースごと異空間へと迷いこんだ地球防衛軍の物語なのだ！

いやー、お待たせー。え？ なに？ だれも待ってないって？ まーた、ダンナ、冗談きついんだから。ほらほら、あっしですよ。今を去ること1年と2カ月前にポプコムで、「ジオラマＳＦ劇場STORM」ってページがあったでしょう。とうとうあれができたんですよ。え？ なにができたかって？ もー、やんなっちゃうなー。だから、『STORM』がとうとうゲームになったんですよっ！

ってなわけで、ごぶさたのあいさつもそこそこに、『STORM』の登場である。発売予定日が大幅におくれちゃったみたいだけど、そこんところは内容のレベルアップで十分補って余りあるという自信作。

今回は発売直前の未完成バージョンを、な、なんと北海道は札幌にあるマイクロネットさんとこまで直接見せてもらいに行っちゃった。それも、札幌についてから、「今から行きますからー」なんつって電話して、「まだ、どこ（のパソコン誌）にも見せてないんで困るんですよねー」ってしぶってる担当の小出谷さんに、「んじゃ、タクシーで行きますんでー、あその角でしたよねー」とかいって、ほとんどむりやり、強盗みたいな取材してきちゃった。おいそがしいとこすみませんでした、ほんと。ああ、でも交通費会社から出ることになってよかった（取材できなかったら自腹だってKにいわれてたんだぜー、トホホ、なんて編集者だー）。

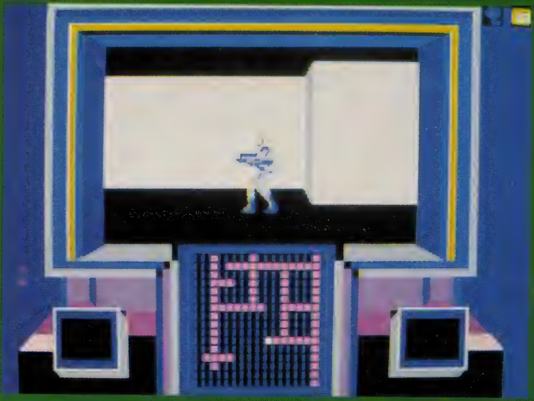
前置きがちょっと長くなっちゃったけど、それじゃ、ストーリーのおさらいからいこうか。

物語は、地球防衛軍の月面基地である、「MOONBASE」から始まる。2時間前に基地を飛び立った偵察機が突然レーダーから姿を消してしまう。それ以来ほかの偵察機も次々と消息を絶ってしまう。さらに、基地周辺では、断続的に磁気嵐が吹き荒れ、通信機能は麻痺状態となり、基地は、完全に孤立してしまう。そして、さらに、隊員全員が、原因不明の頭痛に悩まされていく。もはや基地さえも機能ストップ寸前であった。何人もの人間が、錯乱状態に陥り、医務室に運びこまれていた。

そのとき、突然基地内をビーム砲の発射音がとどろいた。ほとんど同時に「ドーン」という、ものすごい音と衝撃が基地内に響きわたる。次の瞬間、基地のシステムがすべて停止し、基地内は、真っ暗になってしまった。30秒後にバックアップシステムによってすべてのシステムが回復したとき、コントロールルームのモニタースクリーンに映し出されたのは、いつもの月面とはほど遠い光景であった。

正常にもどったシステムによって、分析した結果も、その光景を単に裏づけるだけものであった。つまり、ここはもといた月ではなくて、まったく未知の星の上だということだ。

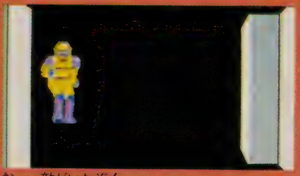
くわしい調査の結果、わかったのは、先ほどのビーム砲のエネルギーによって空間がゆがめられ、それによって基地全



敵基地の中は迷路のようになっている。途中、カギがかかっているところは、敵からカギを奪ってあけるのだ。

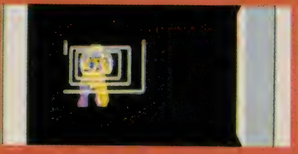
コマンド作戦モードはスリル

2、4のシナリオでは、コマンド作戦モードといって敵基地を爆破するコマンダーとなって敵基地内に潜入する。歩いていると、いきなり角から敵が飛び出してきたりして、スリルがある。

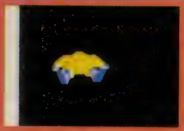


おっ、敵がいたぞ！

やばい、撃ってくる！



先にこちらから、おみまいしてやる！

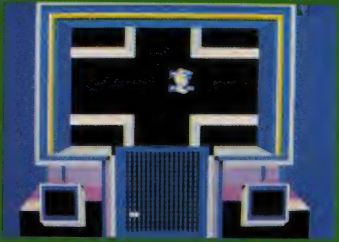


やった、たおしたぞ。何か持ってるかな！

どれどれ、おじさんに見せてごらん。

命中！ ここらへんは、きれいにアニメする。

敵をたおすと、いろいろなものが手に入る。それぞれ重要なアイテムばっかりだ。



通路の分かれ道になると、このように上から見た絵になる。

左右をよく見て部屋に入ろう

部屋に入るとき、自分自身がアップになるんだけど、そのとき目をキョロキョロさせるのだ。

おっ、部屋があるぞ

カギがかかってないな

開いたぞ

敵はいないかな

キョロ

キョロ

体が別の次元へスリップしたものらしいということだけだった。元の世界にもどるには、同じような空間のゆがみをつくりださなければならない!?

ウェットン司令官が頭をかかえているころ、この星の住人と思える生物の飛行物体の大群が基地へ向かってきていた。レーダーオペレーターのレイチェルが聞いたこともないような叫び声で報告してきた。「レーダーの方位０７３に飛行物体を発見！ 大群です！」

まあー、このあとどうなるんでしょうねー。おそろしいですねー。楽しみですねー。レイチェルはかわいかったですねー。はいっ、もう時間が来ましたねー。それでは、来月またお会いしましょう。サヨナラ、サヨナラ、サヨナラ。……というわけで、今回は、プロローグの部分だけしか紹介できなかったが、小出谷さんの話によると、このあと、未知の敵との戦いがゲーム上で展開され、さらに、敵やこの天体を調べていくうちに、おどろくべき事実を見つけることになるらしい。

全部で５つのシナリオからできているこの『STORM』、シナリオごとにゲームの形態が変わるという変わり種だ。つまり、1、3、5話は、ストラテジーモードで、2、4話がコマンド作戦モードだ。ストラテジーモードは、いわゆるシミュレーションウォーといわれる形態で、未知なる敵との戦闘機による戦い。コマンド作戦モードはコマンダーみずから、敵の基地へ進入して、敵の基地の自爆装置をセットして、敵基地を爆破し、自分はうまく脱出するというのが目的。

ストラテジーモードは画面下にある戦闘機とムーンベース（可動なんである）を操作して、画面上にある、敵の基地を攻略するというもの。画面中央にあるメインスクリーンは、全体マップの部分的拡大で、右側のスクリーンは全体のマップだ。ここでは、主に、戦闘機の移動、戦闘が、敵と味方で交互に行われるようだ。戦闘機はコマンドによって、機の交代、部隊長の変更が行える。画面を見ると、戦闘機の色が地上の色と似ていて、かなり見にくいようだが、これは、完成版ではもっと見やすいように変更するということだ。初めに、レイチェルが出ている画面は、オープニング画面だが、こういうシーンが、ストラテジーモードの初めと終わりにも出てくる。ほかにも、機能はいろいろあるようだ。

コマンド作戦モードでは、迷路のような敵の基地の中を歩きまわり、敵の兵士と戦いながら、カギや武器を奪って奥地へと進む。ここでは、つねに、レイチェルと交信しながら、先に進むようになる。

シミュレーションにしてはストーリーの展開が細かく、アドベンチャー的な性格が強いようだが、全体のバランスについては、完成してからまた紹介することにしよう。新しいタイプのシミュレーションになることは確かだ。

MSX新作ソフト紹介

もうすぐ待望のクリスマス。みんな今年はどう過ごすのかな。もしかしたら、いつもと変わらずにゲームやって過ごすのかな。そうだとしたら、やっぱMSXっきゃないゾ！

シャロム 魔城伝説3

コナミ MSX 2メガロム 価格未定 12月中旬発売

なぜかブタをしょって旅するのダ

んちわ、ベラ子ダ。元気してっか？ ねぇ、もし、もしだよ、もし自分がいまやってるゲームの世界に突然入りこんじゃって、主人公になって戦わなくちゃなんなくなったら、ど〜する？ ふつう、そんなことないんだけど、これって、そういったゲームなんだ。だから、ビックリしないでね。

つまりぃ、このゲームは主人公であるハイスクールの生徒が、友だちが持ってたゲームをやり始めたとたんに、その世界にワープしちゃって、ゲームの中のゲームの主人公になって、魔王をたおしに行かなくちゃなんなくなるってヤツなんだ。ふう、わかった？

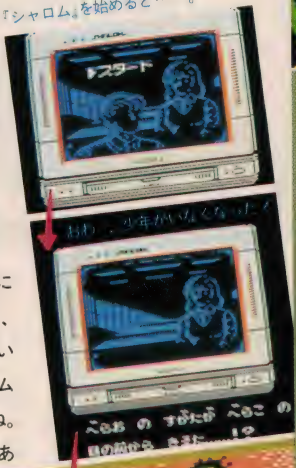
ほんで、その主人公は私たちプレイヤーがなるんだけど、彼が（主人公は男ね）ゲームの中に入っちゃうキッカケをつくる子がいるんだ。それが、彼にひそかに片思いしているけど、口に出せないで友だちとしてつき合っている女の子だ。キャワイイんだぜ。そんでこの2人の名前はみんなが入力するんだ（ベラ子は、ベラ夫とベラ子にした）。だから、逆に自分が実際に好きな女の子の名前を入れると、ゲームの中でホレられるからおもしろい！ 優越感にひたれる！

では、ひとりでリキんでもしょーがないので、どんな内容なのかってことをチラッと。

——ハイスクールのパソコンクラブのリーダーが部屋でゲームをやってると、彼のところにクラスメイトの女の子がやって来た。見ると、手に何か持っている。イヤがるがムリヤリとると『シャロム』ではないか。さっそくトライしようとすると、彼女が必死に止める。だが、はやる気持ちは止められず、ゲームをスタートすると……。

うわあ〜、何だ何だ、どうした。な

『シャロム』を始めると……。

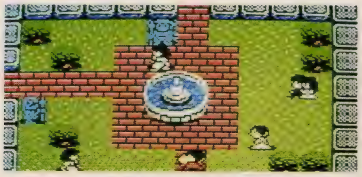


一瞬気を失っていたようなのだが、気がつくと少年の前にブタの顔が。

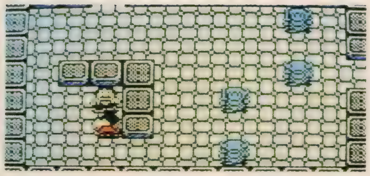
ほんと〜に、見たこともない野原である。何が起こったんだ？

主な登場人物

左上から順に、グリーク王国のパンパース王。その次が問題の魔王ゴグ（いかにも悪そう）。その次が過去において王国の危機を救った英雄ポポロン。パンパースの父でもある。そのとなりの女性がポポロンの奥さんアフロディテ。下段左から、パンパースの7人娘の一人チェルシー姫。そのとなり、現代っ子の顔をした少年。これが主人公。性格は根はやさしいのだが、少々ツッパリなので、人に対して冷たい態度をとってしまう。その右にいるのが、ヒロインの主人公の相手役の少女。ゲームをわたしてしまい、少年を王国にやってしまうきっかけをつくったのは彼女。少年を好きなのだが、いつも「ブス、ブス」いわれているカワイソウな子。ラースト、右端。なぜか少年の旅の供をすることになるブタ子（いちおう女なので）。どうしてブタがここに出てこなくちゃいけないのかわからないが、最後にその理由がわかるかもしれない。なかなかクセのあるヤツばっかでしょ？



バンハース王のいるグリーク城の広場だよ～ん。

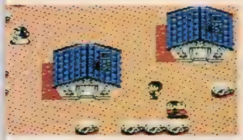


広場の横には武器をくれるおっさんがいる

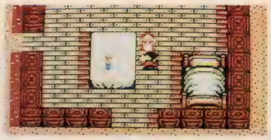
何を隠そうパンパース王は病気で寝てるんだ

んかワープした感じだど。と、見ると、少年の前にはブタがいる。ビックリして、ハネ起きると、学校ではなく、野原にいるのダ。それも見たことのない野原に。訳をそのブタにきくと、ゲームの呪いによって来ちゃったという。で、もどるにはこの世界の魔王ゴグをたおさなきゃいけないんだって。この魔王ゴグってのは、この王国に大災厄を降らせるため、地獄の底から手下８人を先に送っておいて、そいつらがこの地を占領したらやって来るというヤツだ。

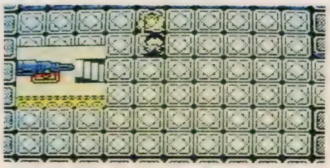
デンデロデン～。魔王ゴグ。不気味なヤツめ



島にある家はこんな感じである。



家の中はこんな感じだよ～ん。このおばさんに話をきいてみよ～。

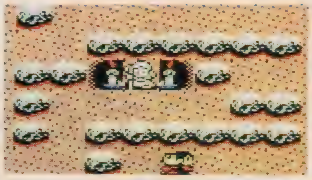


天文学者のカリレオしゃん。仲よくすると星の動きを見せてくれるよ。

ほんで、この国のパンパース王のところへ連れていかれて、いま、ゴグにさらわれているチェルシー姫も救ってくれといわれる。断ればいいんだけど、その姫の肖像画を見たら、あまりに美人なんで、受けてしまった——。

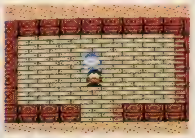
チラッとどころかドビャッといったけど、さあ、こっからRPGが始まる。総勢８人の魔王の手下をたおすために、12以上ある島を、村人たちの話をききながら、まわっていかなければならない。もちろん、こんな数多くの島を

まわりの星が十字になるとこの地にわざわいが



おじぞうさんじゃないよ ローソクを売ってくれるおばさんだよ

う～ん、行きたいのに行けないよお。どうすんの？



私が清原です。ちなみに登場する選手の顔はみな同じ

まわるには、セーブなしではやっていけない。んで、このゲームのニクイところは、各島々にあるセーブポイントに現在活躍している野球選手を置いているところだ。たとえばいちばん最初の島では清原が登場する。

村人の会話もおかしく、「見る」にすると、「ハナクソがついてる」などと平気でいったりする。ユカイ。こんなふうなので、RPGのかったるい部分はあまり感じられず、あっという間に次の島々へ行ける。う～ん、冬休みにはバッチリのゲームと見た！

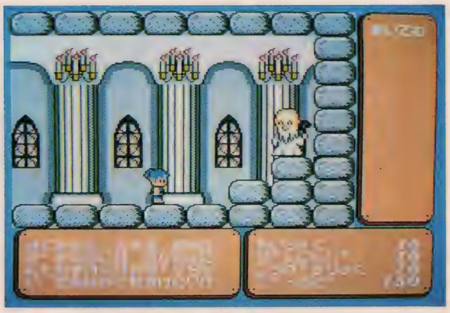
わきを固めるゆかいなキャラたち！

このゲームはRPGなので、村人の話をきいていかないと進めません。あたりまえ。だから、いろんな人がいるワケ。おじーさん、おばーさん、予言者、子ども、アベック、モグラ、ヤギ、メイドなどいっぱい、みんな見た目だけでも飽きないのに、会話がまた飽きない。一度「見る」にして、もう一度「見る」にすると、「バレたか、じつは２頭身なのだ」とか、女性に「見る」にすると「やっぱ私ってそんなにミリョクある？」などとのたまう。主人公も毒舌なのだが、わきを固めるヤツらまで毒舌で、さらにずえんずえん負けてないのがイイ。これって、今のみんなのことばづかいマンマで、ミョーに敬語になってないから、親しみやすい。だから、ベラ子向きでもあるのだ。

天国よいとこ

♬天国よいとこ一度はおいで、酒はうまいしねーちゃんはキレイだ、ふぁ、ふぁ、ふぁ、ふぁ〜〜〜〜〜〜〜。

タイトー　MSX　メガロム



さあ、ゲームスタート！

なつかしのふぉーくそんぐ

「♬オラは死んじまったダ〜」とあの軽快なヒット曲にのって、この『天国よいとこ』はゲームスタートする。そう、そのむかし、まだニューミュージックなんてことばがなかったフォーク全盛時代、フォーク・クルセダーズというグループが歌って、大ヒットさせた「帰って来たヨッパライ」だね。もしかして、高校生以下の若いキミらはご存じないかもしれないが、私なんかのオジン（？）にとっちゃ、こりゃなつかしのメロディーなんだな（カンケーないが、何を隠そう私は、あの有名な編集部K氏と同い年であった）。

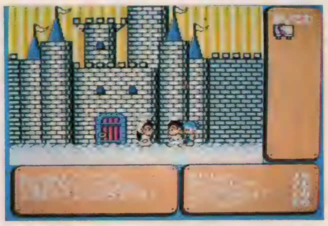
おっと、前書きはこのくらいにしてさっそく紹介に移ろう。

奇想天外コミカルアクションでやす

ゲームは、私みたいな無精ヒゲのいかにもさえない、あるヨッパライが車にはねられて、気がつくとそこは天国だった!?　なんてんじゃなかった。ちゃんとオリジナルストーリーがある。それに、キャラもご覧のとおり、私に似ずカワイイ。

時は、てぇますと江戸時代。とある町の長屋に佐吉てぇ店子がおりやした。おりしも佐吉たち店子衆は、ためこんだ店賃を待ってもらうべく、大家を説得中。そこへ、どこからともなく見慣れぬ小坊主が現れやして、佐吉を呼んでこういいやした。「これぞ、南蛮渡来の不思議なお酒。これを大家に飲ませれば、店賃のことなんざキレイさっぱり忘れちまうよ」。半信半疑の佐吉ではありやしたが、それを受け取り、大家にすすめてみますと、たいそううまそうに飲むこと。いっしょに来ていた店子衆も一献あずかりやすと、みんないい気持ちになって眠りこけてしまいやした。

するってぇと、そこへさっきの小坊主。佐吉はスッと身を隠し、物陰から小坊主のすることをうかがっておりやすと、なんとその小坊主、眠っている男たちから魂を吸いとっては、持って



天国の人たちとお話しましょ

アイテムのお店

いるひょうたんの中へ納めているではありやせんか。小坊主の正体は死に神だったんでありやす。立ち去ろうとする死に神に佐吉は無我夢中でしがみつき、ともに天国へ。奪われた4人の店子衆の魂をとりもどすため、佐吉の不思議な冒険がいま始まりやす……。

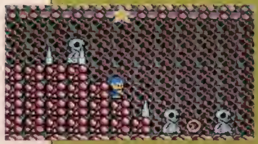
攻撃はジャンプをくり返し、敵を地面に埋めるのだ。するとこういう星が飛び出す。

地獄の入り口

これが地獄だぁ!

各地獄面では、最後のボスキャラをたおして、魂を吸いこんだひょうたんを奪い返すのだ!

必要アイテム( )内は値段

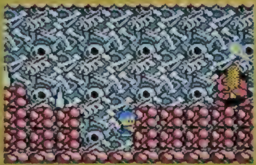


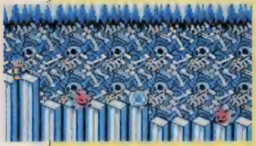
針山地獄

地面から針が突き出し、落ちたら死んでしまう血の池もある。

鬼のゲタ(100G)

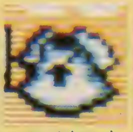
針に当たったときのダメージが少なくなる。





八寒地獄

氷の世界なので足場がツルツルすべり、氷のしずくも降ってくる。

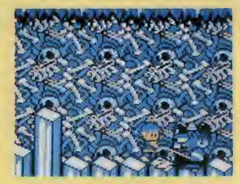


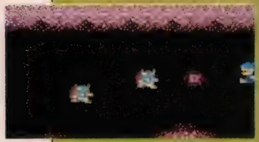
天使の衣(200G)

ジャンプ力UP。

天使のクツ(200G)

氷上をすべりにくくしてくれる。





発熱地獄

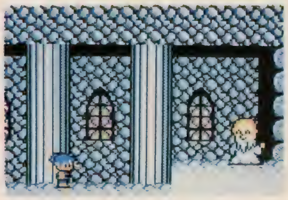
炎と溶岩で足場がない。

天使の羽(100G)

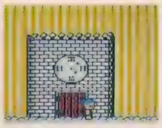
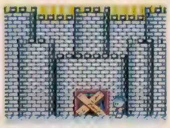
ジャンプして空中に浮いていられる。青いカギ(100G)の部屋にあるぞ。

天使の輪(200G)

敵にぶつけると、敵が一定時間止まる。



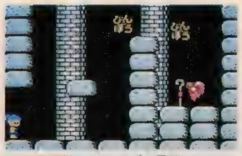
善人度が300以上になったら、神さまから天使の輪に力をあたえてもらおう。天使の輪の上にのれるようになる。

時計台

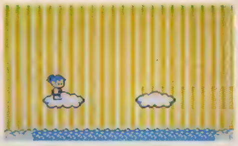
くぎぬき(200G)

スパナみたいだけど、くぎぬきだ。

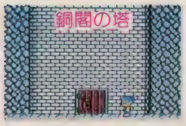


この貧乏神をたおせば、最後の1人を助けられる。

天の川

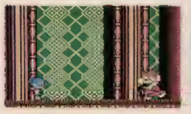


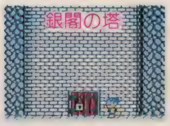
白綿のクツで天の川の上の雲をわたれる。



赤いカギ(100G)

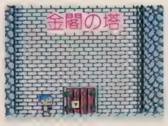
銅閣をたおし、銀のカギを。





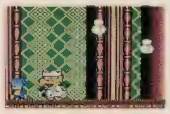
銀のカギ

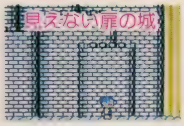
銀閣をたおし、金のカギを。

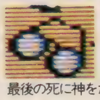


金のカギ

金閣をたおし、メガネを。







メガネ

最後の死に神をたおして、カッパの皿を。

佐吉のじゃあんぷ!

さて、キミは佐吉となって、魂を吸われた4人の仲間を助け出し、現世へもどることが目的だ。天国から地獄へ通ずるのは、その名のとおり地面から針が突き出る針山地獄、氷の世界八寒地獄、炎の世界発熱地獄、そして三途の川の4面。それぞれ、その地獄の特徴が生かされていておもしろい。各面とも横スクロールで、攻撃方法は敵キャラの上にとびのり、ジャンプをくり返し地面に埋めてやっつける。敵をたおすと星が飛び出るので、それをとることにより各パラメーターをアップさせていくという仕組みだ。天国の人々とは話ができるので、それをヒントにゲームを進めていこう。

このゲーム、コミックホラーアドベンチャーなんてうたっているが、やっぱりアクションゲームの部類に属するだろう。ひたすら、佐吉のジャンプ攻撃がかわいくていいんだけど、せっかく天国の人々とお話できるんだから、もうちょっとアドベンチャーの要素もほしかったところだ。

なにぶんにも私はこの手のアクションがイマイチ苦手で、こういうのの紹介を私に依頼してくる編集部にも困ったものだが、今回はアルバイトのOクンの多大なるご強力を得て写真がいっぱい撮れた。Oクン感謝!

うー、ひつこい。

ポニー・キャニオン　MSX2　メガロム　5,800円

敵キャラ

スケルトン。攻撃はしてこない

謎の中国人。すぐボールをとる

ヒョンキノコ。よけにくいのだ。

キラーバルーン走り去っていく

怪人K　編集部Kではない。

目玉　地面から突然現れる。

フンムシ。フンを飛ばすヤツ

ズガイコツ。はなれてくれない

スフリンガー。たくさんいるぞ。

バウンドボールバウンドするぞ

レッドボールトマトに見える

フッツンギャル。ビキニもいる。

ミナコペンギン。あまくみないで

どつぼにはまってドッピンシャン／

『上海』、『ファミスタ』、『とびだせ／大作戦』。以上の3つのゲームに共通することは何か？　そうっ、一度やったらやめられず、仕事もそっちのけで熱中してしまう、一種の麻薬的ゲームだということだ。そして、今度、そのトリオのなかに、もう1つ加わりそうな「かっぱえびせん＋どつぼにはまってドッピンシャン」的な、たまらないヤツが出た。それが、これから紹介する『スーパー ランナー』で、あ～る。

すでに、わが編集部では締め切り前だというのに、原稿にはいっさい手をつけておらず、あともう少し、あと1回だけ、この面クリアするまで、といって、ほとんど仕事にならないヤツが出ている。何を隠そう、これを書いている私もそうなのだが、このゲームに手を染めてからというもの、編集部に来たら必ずこれを最低1時間やってからでないと、何もやる気が起きなくなってしまった。イケナイ、イケナイ、と思いつつも、やってしまうのだ。いったい、ど～したらやめられるんだろう。人間やめますか？　になってしまいそうだ……。

では、みんなにもこの「かっぱえびせん＋どつぼにはまってドッピンシャン」的症候群を味わってもらうため、その危険なしろものをヤミルートを使って紹介しよう。

まず、これはタイトルで予想がつくと思うが、ただ単に2人で直線コースの走りを競うシンプルゲームである。画面は、2人で競うため上下に分割されており、つねに自分をメインにした状態が見られる。この2人は、コンピュータ対プレイヤー。プレイヤー対もう1人のプレイヤーで楽しめる。

ほんでは、その直線コースをどのように走るのか、これが大変。じつは、1つのボールを持ってゴールに先に到着したほうが勝ちなんだが、コースに

スーパーランナー生態学

走る／　いかにもフットボーラーの走りって感じでしょ？

蹴る／　敵からボールを奪うときに使うワザだど。

ボールを拾う／　忍者に見えるのはわたしだけかしら？

ジャンプ／　思わず笑えるこのジャンプ。足がカワイイ。

撃つ。弾を撃てるアイテムをとるとこの攻撃ができる。

転ぶ。休んでんじゃないの、転んでんだよ。

ガックリポーズ。競走に負けると出る。クヤシイ／

ヤッタゼ／　勝ったときに出る。人間味あふれてるでしょ？

はさまざまな障害物がある。さらに、行く手を阻止しようと妨害キャラ（敵キャラのことだね）がズビシバシ出てくるのだ。さ〜らに、これだけじゃない。競走相手も蹴りを入れてきてプレイヤーをぶったおし、ボールを奪っていくのだ。

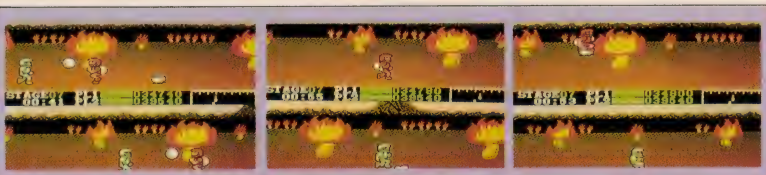
全部で20面あるのだが、だいたい1分から5分の間でゴールしなければならない。競走相手も、5人とりそろえている。あっ、そうだ。忘れてた。競技者はいちおうフットボーラーらしくて、アメフトのユニフォームを着ている。そのユニフォーム、自分は赤なのだが、相手はグレー、水色、紫、青、黄緑の5色。たぶん弱い順に出てくるのだろうが、黄緑以外はほとんど同じぐらいの強さである。いちばん手ごわいのが黄緑なのだ。

何が、そんなに手ごわいのか。いや、強いというより、イジワルなのである。それもハンパじゃない。さっきもいったが、ボールをとるには相手を蹴りたおしてとるのだが、その蹴りが異常に多い。こっちの蹴りの2倍以上くり出す。だから、こいつと戦うときは、ほとんど寝転んでいる。それに、どつぼにはまるのもこういうヤツがいるからである。とってもクヤシーのだ。しかし、何回もトライして、攻略法に近いものを発見した。それは、とにかく先まわりして、障害物であるブロックの上で待ち受け、上がってきそうになったら蹴りを入れるのだ。卑怯かもしれないがこれしかない。んで、こいつが出るのが5、7、10、15、20面である。心してかかろう。

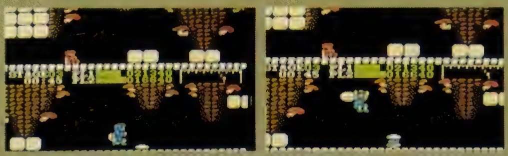
次に、敵キャラだが、これがまたひとクセもふたクセもあるヤツばっか。たとえば、謎の中国人。すれちがうとボールを出前持ちのようにかかえてとっていってしまう。これが出るぞ、と思っててもかわせない。ほかには、名前はかわいいが、星を次から次へとぶん投げて、ほとんど7転び8起きのようにされるメルヘンスター。

一見単純そうだが、二見しても単純。でも単純なゲームが、本当はいちばんオモロイのだ。最初にあげたゲーム3つにも当てはまることだ。みんな、とにかくダマされたと思って一度やってミソ！

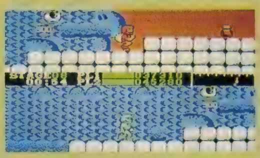
アイテム
便利なものや、不便なものまでいっぱい。

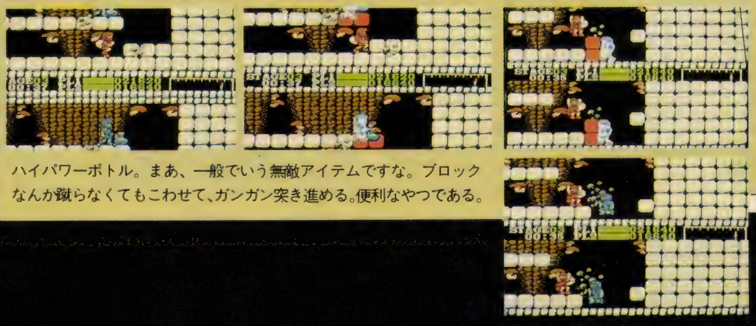

地面に転がっているとりもちを使うと、ホ〜ラ、スピードがダウンする。蹴って敵につけるといい。

バナナ。踏むとすべって転ぶので注意。敵に蹴ることもできる。


ジャンプ台。ボールを持ってるとき踏むと、飛ばされてボールを落とすゾ。

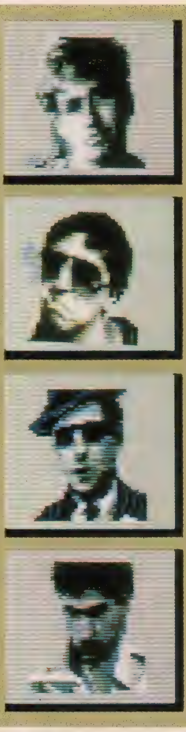
ICBM。踏むと、みごとに後ろにスッとばされるが、先を行く敵に向かって蹴ると、敵をたおすまでついていく。


フルパワーボトル。とると、パワーアップだど。


ハイパワーボトル。まあ、一般でいう無敵アイテムですな。ブロックなんか蹴らなくてもこわせて、ガンガン突き進める。便利なやつである。

ラフェール

パックインビデオ
MSX2 3.5インチ2DD 6,800円



レイモンドは、時と場合により、このように変装する。これによって、重要な証言を聞き出すのである。

とにかく美しい

とりあえず、画面写真を見てください。どうです、いいでしょ。じつはこれ、もとはフランス製のゲームなんだけど、まるで絵画を見ているようである。いっちゃなんだけど、日本のゲームのアニメっぽいチャラチャラした絵に比べると、えらいちがい。さすが芸術の本場、印象派を生んだ国だけのことはある。オシャレなんである。

この「ラフェール」、フランス語で「事件」という意味なんだけど、いわゆるミステリーもののアドベンチャーゲームである。ストーリーはというと、無実の罪で刑務所に入れられた主人公レイモンド・バードン。最愛の恋人ミレーヌを失い、また貴重な青春の一時期を刑務所で過ごさなければならなかった彼は、真犯人を突き止めようと決心する。こうして、パリ、バルセロナ、カンヌ、ローマ、アムステルダム、ハンブルク、ロンドンの7都市を舞台に、レイモンドの復讐劇が始まる、というもの。シリアスなプロットである。

で、じっさいの操作(捜査かな?)なんだけど、これは十字カーソルで画面上をクリックすることで行う。都市間の移動から、聞きこみやアイテム探しまでみんなこれである。十字カーソルはカーソルキー、ジョイスティック、マウスのどれかで動かすのだけど、やってみるとマウスがオススメ。

ゲーム画面。右は、地図やアイテムなどの表示。左は、行く先々の街のグラフィック。その下は、その都市でさらに行ける場所のウインドー画面である。操作は、十字カーソルで画面上をクリックするタイプ。

左のグラフィックで、人物のカゲらしきところをクリックすると、このように会話になる。

カーソルが示している ところが表示される。

▶アイテム・リスト。

▼アイテム・リストの中をクリックすると、そのアイテムが使える。これは時計で、時間を見ている。

ヨーロッパ観光ガイド

各都市は、まず絵はがきふうのグラフィックで始まる。

パリ

スペインのバルセロナ　おなじみガウディの聖家族教会

ロンドン　いわゆるロンドンブリッジ

カンヌ　別荘地である

ハンブルク　ここは空港!?

カンヌの海岸　昼間はこうだけど……

夜になると、このとおり暗くなります

たとえば都市を移動してみよう。画面の右の地図にかかれた都市のところで、カーソルをクリックすればOK。各都市のシンボルの絵はがきふう（ちゃんと、切手やスタンプのあとがある）のグラフィックが出てくる。その都市で行けるところは、その下にちっちゃく表示されるから、さらにそこをクリックすればいい。もっとも最初のうちは、証拠やアイテムが足りなくて行けないところがけっこうある。また、お金が足りなくなると、移動そのものができなくなるから注意。

移動に比べると、会話やアイテム探しはちょっとめんどう。会話のほうは、人影のところをクリックするんだけど、初めのうちは、どれがそれなんだかよくわからない。アイテムもどれがどれだかはっきりせず、いきおい画面上すべてをクリックすることにもなりかねない。慣れないうちはもちろん、慣れてからでも、けっこうとまどう。

会話でケッサクなのは、レイモンドが変装することによって、相手の反応が変わってくるところ。変装のパターンは写真を見てもらうとして、これによって重要な証言が得られる場合もある。また、相手によってはピストルをちらつかせたり、あるいはお金をあげないと、しゃべってくれなかったりする。そのほか、時間を指定してくるゼイタクな（?）人もいる。

操作性にちょっぴり難があるけど、話そのものはよくできている。はたして、事件の真相は？　真犯人はいったい!?　フランスでは大ヒットした作品だけに、ミステリーファンにはうってつけのゲームといえそう。

おまけは、オリジナルのあちら版　メッセージが英語なだけである

レイモンドを待つ人々

行く先々には、いろんな人が待っている。味方か？　それとも……。

パリのキャバレー「ムーランルージュ」

ロンドンのいかにもあやしげなスタジオ風景

"サラマンダ"。これはなんだ "サラなんだ"ってか？

コナミ　MSX　6,800円　12月23日発売予定

2人同時プレイが可能なのだとっ!

あのね、まだね、『グラディウス2』だって全部クリアしてないのに、あのね、ずいぶんじゃない？　もっとスゴイの出してコナミしゃん。だうすんのよ。鼻血出ちゃうじゃない？

とかなんとかいって、じつはウレシイのだ、これが。だ〜って、だって、今まで1人でやってたけど、今度は2人交互や同時プレイまでできるやうになったんだゼイ。ゼイ、ゼイ、ゼイ。

おっと、コーフンして自病のドップラー効果が出てしまったが、これは別にファミコンではないよ。そうあたりまえだ。んなことでビックリしてたまるかよん。MSXで出たのだ。ギョエー。でね、でね、おどろかないでね。これって、シナリオが『グラディウス2』の続きなのよ。んだからも〜さっきから古墳じゃなかったコーフンしてるの!

まっ、ビックラさせてばっかりいてもショーガないので、んじゃ、そのシナリオってのをひとつ。

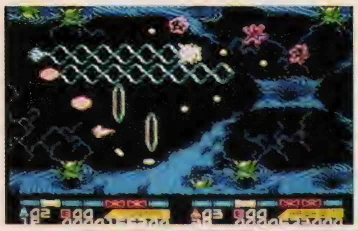
——テスラ星系の中に位置するラティス系惑星群には惑星ラティスを中心に、アイネアス、ラウィニア、キルケ、オデュッセウスの5つの惑星がある。このゲームはこの惑星群を舞台に展開する——。

突然、惑星ラティスから宇宙空軍本部に緊急信号が入った!　それは以前惑星グラディウスを襲ったバクテリアンからの侵略を伝えるものであった。そう、あの悪玉ヴェノムを復活させたバクテリアンである。しかし、今回はなんと、精鋭部隊「沙羅曼蛇」がわれわれを襲撃している。およよ、これは大変なこっちゃ、とばかりに現在第18代皇帝ラーズ18世に即位している、元「メタリオン」のパイロットで反逆者ヴェノムをたおした戦士ジェイムス・バートン（『グラ2』思い出してね）が、「沙羅曼蛇」軍の野望を打ちくだくため、惑星グラディウス宇宙空軍が誇る2人の最新鋭超時空ファイターを出陣させることにした。

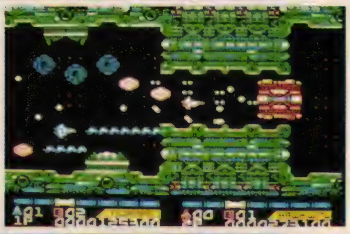
この2人のファイターとは、スラッシャーとサーベルタイガーのことで、双方ともあらゆる物質のエネルギー化を可能にする究極のリークパワーというのを使う。さらに、この両機を超高性能ナビゲーション・コンピュータ「ALEX」が結び、つねに高度でリアルタイムな状況判断を提供する。さあ、この2機は「沙羅曼蛇」軍をやっつけることができ、無事生還できるでしょうか？　ベベンベン〜。

てなもんで、もうゲームやりたくてしょーがなくなったでがしょ。へへへ。んで、今回のステージ数は、全部で6つあって、さらにエクストラステージ数を合わせると7つになる。そのうち縦スクロールもあんだから、これはんもう、ずえったいおすすめもんでござんすよ。

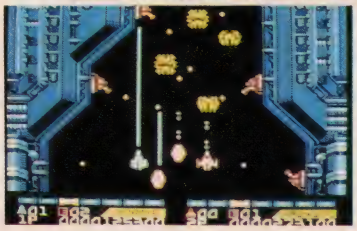
んなに！ 緊急信号とな！ あっ、こりゃ大変エヘン、[illegible]。失礼。



ほよ〜、2機で攻撃すっと、ほとんど自分たちのミサイルやレーザーで敵が見えないね



おっ、ここらへんは、グラディウス2の一場面に感じが似てるゾ　フムフム



出た〜、縦スクロールだぁ。おまえ先に行け、いやおまえ先に行けよ！　な〜んてね。

死霊戦線

ファンファクトリー
MSX2 2メガロム＋SRAM 8,800円

このド気味悪さに耐えられる?

とにかく、ホラーがブームであるけど、やっぱり、気味の悪いのは見ていて気持ちのいいものではない。この『死霊戦線』も、ホラーものなんだけど、じっさい写真撮影のために部屋を真っ暗にしてやってみると「ぐわぁー、コ、コワイ、やめてくれー」(これはホラーではもちろんほめことばである) という感じである。

先月号の特集でも紹介したけど、ストーリーを簡単にくり返すと、突然この世のものとは思えぬ何かに襲われ、外部との連絡をいっさい絶たれたアメリカのとある田舎町チャイニーズヒル。そこでは、いったい何が起きているのか? 生存者は? はたして? という、この??をさぐることにある。

主人公は、ライラ・アルフォン。まだ若い女の子である。とはいっても、彼女は超能力をもつ特殊部隊・S-SWAT (超自然特殊武装攻撃部隊の略) の最年少で、また唯一残った隊員なのだ。しかもこのチャイニーズヒルは、彼女の故郷でもあったりする。

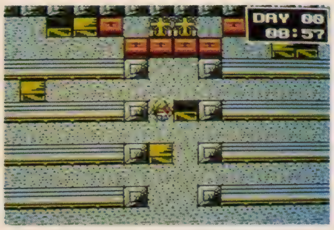
襲われたとはいえ、町にはまだ生存者がいるようだ。なかには、ライラの前にこの町に向かった陸軍の兵士やS-SWATの隊員たちもいる。で、まずそういった人たちを救出するのが先決。町の真ん中にある教会だけは安全な場所なので、とりあえずここに連れてこよう。また、TALKモードでいろいろと話をきき、情報を集めるのも大事。事件の謎を解くカギとなる。もちろん、武器をはじめとするアイテムも集めなければならない。

しかし、ライラの行く手には、町を襲ったモンスターが待ちかまえる。戦闘モードは、やたら不気味なモンスターがそれこそうごめく、という感じでライラに向かってくる。こっちはいちおう (いや必然かな) 女の子なんだぞ、というところだけど、そこはS-SWAT隊員。彼女の特殊能力は、PS処理といって、念エネルギーを武器に送り、その効力を高めることに発揮される。ただし、それにはある程度のサイコエネルギーが必要なので、そう使えるものではない。しかも、彼女の能力はまだ覚醒しきってないのだ。また武器も、弾薬などは使えばなくなるし、しかも女の子だから、あんまりたくさんのものを持つことはできない。なかなかキビシイ状況なのである。

マップは平面型で、場所によりさらにサブマップが広がる。そして、そのサブマップからさらに別のサブマップがあり、その奥には……、おっと。ということで、さぐっていくと、なぜこの町が襲われたのか? ライラとの関係は? いったいこの町には、何が隠されているのか?がわかってくることだろう。そして、ライラ自身についてもだ。

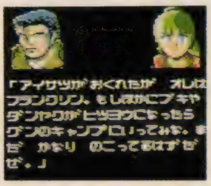
時間とともに7段階に変化する画面も雰囲気あり。とくに夜になると本当に暗くなって不気味。それでも、という人は、ゼヒ部屋の電気を消してやってみてほしいものである。

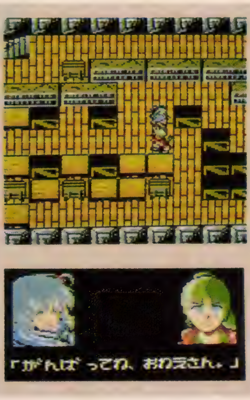
この教会には、モンスターは近づかない



教会の地下

墓場、死体がある。そのほかにも……。





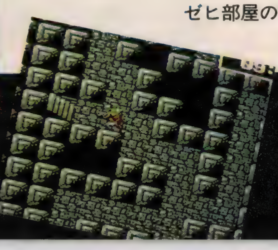
学校で生存者を発見、さっそく救出。

戦闘中のライラの勇姿

いて！

ヤラレてしまった……。

昼から夜へと変化する画面。

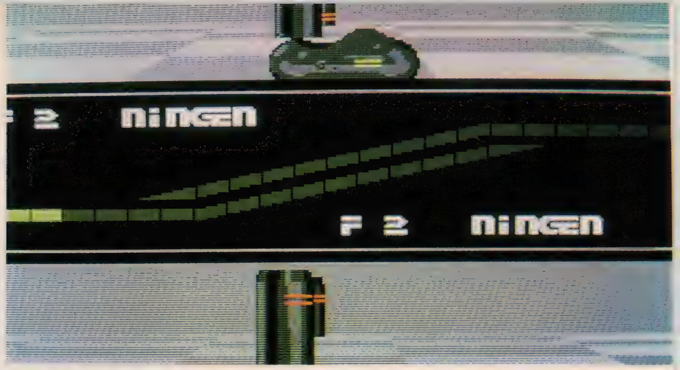


ここは、いったい!?

ダイレス

ボーステック　MSX2　6,800円

3D表示が楽しい対戦型のニューゲームが登場。君はどこまでコンピュータに勝つことができるかな?



相手の画面に自分が映っているということは、相手がすぐ後ろにいるってことだ

棒とりなんである

初のPC-88VA専用ゲームということで出された『ダイレス』が、MSX2に移植されてしまった。うーむ。

『ダイレス』はどんなゲームかというと、幅8×長さ80のリング状のステージにそれぞれ16本ずつのポールを配置し、相手の立てたポールを先に全部とったほうが勝ちという、わりと単純なものである。単純なゲームほどやり始めるとのめりこみやすいものだけど、それはこのゲームにもいえそうだ。

対戦は人間対人間、人間対コンピュータ、コンピュータ対コンピュータのモードがあり、1対1の対戦だけでなくトーナメント形式で勝ちぬいていくモードもある。これだと優勝するまでには22回も勝たなければならないから、やりでがある。また、ある程度勝つと、シミュラというプレイヤーの分身ともいうべきコンピュータの思考ルーチンが使えるようになる。

シミュラは経験を積むほどにテクニックを覚えていくから、これを教育して強い思考ルーチンをもったものに育てたり、強い相手とまずシミュラを対戦させて、相手の出方をみるという使い方もあるのだ。

PC-88VAではレイトレーシングでかいた超リアルなキャラクターが話題となったが、MSX2ではそれっぽい雰囲気はあるものの、さすがに超リアルとまではいっていないようだ。画面もグラフィックが表示されるのは人間がプレイする側だけで、ちょっとさびしい気がする。88VAとは処理速度が全然ちがうからしかたないのかもしれないけどね。

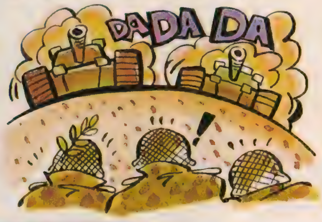
赤のポールに全速で体当たりするととることができる。スピードがないとダメなのだ。

ポールを1つとるたびにインジケーターがついて、16本全部をとるとこっちの勝ちとなる。

大戦略

マイクロキャビン　MSX2　7,800円

シミュレーションといえばなんといってもこれだ



エディターもある

パソコンのシミュレーションゲームといえば、これをぬきには語ることができないといってもいいほどの人気を誇っているのがこの『大戦略』である。ゲーム自体については、これまでもいく度となくとりあげてきたから、今さらくどくどと書く必要はないだろう。

MSX2版はすでにSRAMつきのメガロムで発売されているけど、今度はディスクでの発売となった。わざわざメディアをかえて発売するからにはそれなりの理由がある。

ゲームの仕様はというと当然ロム版と同じで、操作にはキーボードのほかに2トリガータイプのジョイスティックが使える。もちろんゲーム途中でのセーブにディスクが使えるのはいうまでもない。

しかしマップはロム版と同じ16種類のほかに、システムディスクのセーブ用ファイルにゲームデータという形で新たに12種類も登録されているのだ。これらはMSX専門誌の各編集部が製作したオリジナルマップで、「浦安VS新橋」とか「江戸川を渡れ」といったものがある。

しかし、なんといってもうれしいのは、マップエディターがついていることだ。エディターは88やX1版にはもちろんついているけど、MSX2のロム版ではメモリー容量の制限のために、けずらざるをえなかった。それがディスク版になってめでたく復活したというわけなのだ。あらかじめ用意されたマップでプレイするのもいいけど、やっぱり『大戦略』は自分で作ったマップで遊ぶのも大きな楽しみの一つ。

ロム版に比べて機能とマップがふえても値段のほうはロムと同じ、7,800円だ。ディスクを持ってる人なら当然こっちが買いだ。

これが「江戸川を渡れ」のマップである。千葉と神奈川が戦うというとんでもない設定だ。こういうのってやたら燃えたりして。

移動などの各種ステータスはマルチウインドーで大きく表示される

戦闘画面。キャラクターが大きいぶん迫力もある……かな?

ジーザス

エニックス MSX2 : 3枚組 7,800円

彗星からやって来たモンスターが乗員を襲う!

舞台は銀河戦士

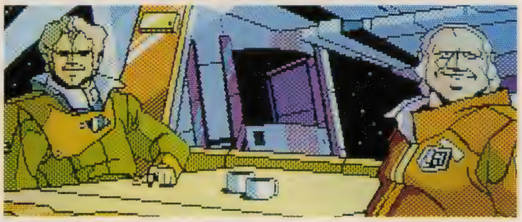
1986年から75年がたった2061年、再び接近してきたハレー彗星の調査のため、世界8カ国が共同して有人探査計画が進められていた。

しかしスイカイラブ「JESUS」を飛びたった1号探索機「コメット」は、ハレー彗星の尾のガスの採取に成功したとの連絡を最後に通信を絶ってしまった。原因調査のため、主人公の武麻速雄は小型艇「いなずま」で「コメット」に向かった。

という感じで始まるエニックスのオリジナルアドベンチャーゲーム『ジーザス』は88からの移植版だ。このゲームはテレビアニメふうのグラフィックもなかなかのできだが、ストーリーもかなりよくできていて、ハラハラドキドキの展開が楽しめるものになっている。また、すぎやまこういち作曲のBGMのすばらしさに加えて、音楽がゲームの進行にかなり大きくかかわってきているというのも特徴である。

これだけのゲームになるとロムにはとても納めきれないが、MSXもディスクが一般的になってきたおかげでプレイできるようになったわけだ。うれしい傾向である。

朱芳花さんは艦内医だ。話をするといいことを"教えて"くれるかも。



1号機と2号機のキャプテン、ハイラーとミラコフだ

エリーヌは1号機、速雄は2号機に乗務するため、別れを惜しむ2人であった

連絡がとだえた原因をさぐるため、速雄は小型艇で「コメット」に進入した

三国志

光栄 MSX2 : 2枚組 12,800円

三国の時代に生きる数々の武将たちの戦いをシミュレートするのだ

全土統一をめざせ

アクション系のゲームが主流のMSXだが、最近はユーザーもふえてきたせいか、いろいろなゲームが移植されるようになった。今度登場するのは本格的シミュレーションゲームの大作『三国志』である。最初にPC-8801版が発売されてからすでに2年ほどたっているが、現在でもつねにソフトの売り上げランキングの上位に位置しているということからみても、その人気がわかるというものだ。昨年すでにMSX版が2メガロムで発売されているが、今度はMSX2版の登場となった。まずはディスクで発売されるが、新年にはロム版も発売される予定である。

舞台となるのは西暦200年前後の中国。漢の滅亡後、群雄が割拠し中国全土を統一しようとしていた時代である。

ゲームのシナリオは年代順に、「董卓打倒」、「曹操の台頭」、「新時代の幕開け」、「孔明の出廬」、「三国の時代」の5つが用意されている。それぞれのシナリオによって各武将の勢力なども変わってくるし、自分がプレイ時に選択できる君主も変化する。

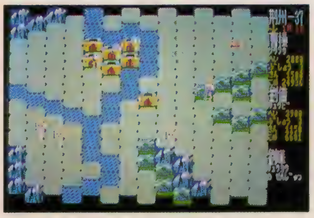
「董卓打倒」を例にとると、袁紹、袁術、曹操など董卓をたおす側になってもいいし、董卓になって攻め寄る猛将たちを返り討ちにしてやるのもいい。そのへんはまったくの自由である。勝利条件はこのシナリオだと30以上の国を支配し、洛陽、長安をもち、そのどちらかを君主が統治していることである。

これが「三国の時代」ともなると選択できる君主は曹操、孫権、劉備の3人にしぼられ、勝利条件も全58カ国の支配と、かなり大がかりになっている。

こういったゲームはじっくりと時間をかけてやるものだから、夜の長い冬にはもってこいだろう。ゲームをやるだけじゃなく、ついでに中国の歴史の勉強にもなると思えば、親にも言い訳ができるし……。

シナリオは5種類ある。シナリオによって各勢力の配置が変わってくるのだ

全58カ国からなる中国全土が舞台だ



戦闘画面。HEXのならぶオーソドックスなもの

戦況によっては退却せざるをえなくなることもある

ガルフォース

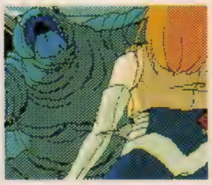
SONY　MSX_2　:　6,800円

本家本元のソニーからMSX2版のアドベンチャーで登場だ

戦いはまだ続く

敵襲と聞いてすぐに飛び出すルフィ
ラビィは彼女の独断専行をたしなめる

歴戦のルフィは、さすがに強い。しかし時間が……


巡回を続けるラビィの前に床を突き破ってモンスターが

必死に銃で応戦するが、モンスターにはききめかない

ビデオのほうはすでに『2』が出てしまったが、こちらパソコンの世界ではまだ新作なのがこの『ガルフォース』だ。

女性だけの種族「ソルノイド」と液体状の不定形生物「パラノイド」との戦いがいつ果てるともなく続けられていた。艦長不在の「ソルノイド」の巡洋艦スターボウルでは、敗色の濃い戦線から離脱するため脱出用小型巡恒艦スターリーフが待機していた。しかし、からくも脱出できたのはたったの7人しかいなかった。それでも任務を果たすため、彼女たちは衛星カオスへと向かった。

光速ドライブで飛行を続けるスターリーフが突然不調になり、まるでそれにタイミングを合わせたかのように襲ってくる「パラノイド」の船団。艦内に侵入した敵のモンスターに、まず艦長代理のエルザが、それに続く戦いでも次々と仲間がたおされていく……。絶望的な展開をみせるストーリーだが、じつはこの裏には、両種族のカベをこえた陰謀がうず巻いていたのだ。

実際のゲームの進行はすべてコマンド選択式で、ジョイスティックのみでもプレイできるから簡単だ。展開としてはどちらかというと会話重視型になっているが、グラフィックも約50シーン分用意されている。この手のゲームだと、どちらかというとお目当てはグラフィックだろうからね。

この『創世の序曲』も先に発売された88からの移植版ということになり、話の展開はまったく同じである。グラフィックの色使いも見たところ同じようで、どうやら88のデータをそのまま移植したようだ。うれしいのは漢字ロムが内蔵されていなくてもしっかり漢字で表示されることだ。効果音もふんだんにつかわれていて88よりも雰囲気はもりあがっているのだ。

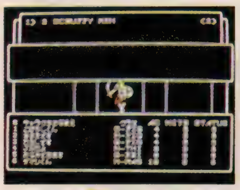
ウィザードリィ

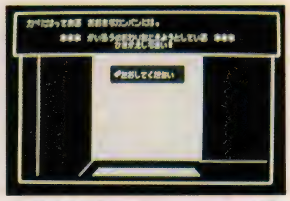
アスキー　MSX_2　:　7,800円

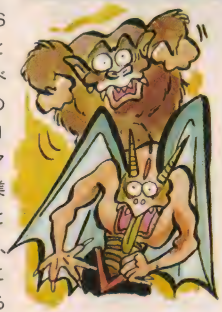
ワードナは？　ムラマサ・ブレードは？　No.1ファンタジーRPGいよいよMSX2に登場！

宝の箱　何が入っているんだろ？

変わらない新鮮さ


モンスターと出会った！　デザインは末弥氏


この先は視界がきかない。エレベーターが奥に



『ウィザードリィ』と聞いて、PCやX1、FMユーザーであれば、ハハーン！あれだな、と、だれもが知っている本格的ファンタジーRPGが、いよいよMSX2に移植完成！　かの『ウルティマ』とともにパソコンRPGの元祖ともいうべきゲームなのだ。なんてったってこの『ウィザードリィ』が作られたのは1981年だから、かれこれ6年以上もゲーマーに愛されているわけだ。パソコン業界では6年といったら、それこそひとむかし、ふたむかしという感じだけど、今でさえ古さを感じさせずに、それこそ全世界で冒険者を次々に育てているのだ。

さて、今回の移植では、PC版やFM版などと基本的に変えたところはない。目的もいっしょで、大君主トレボーがワードナという魔法使いに奪われたアミュレットをとり返しに君のパーティー6人が地下10階におよぶ迷宮を冒険して、ワードナを発見してアミュレットをとり返してくる！ということなんだけど、迷宮にはワードナの放ったモンスターが100種以上、それに落とし穴や回転床、視界のきかない通路なんかが君のパーティーの命をねらっているからご用心。アイテムも100以上あって、なかには呪いのかかったものもあるので気をつけるように。伝説の妖刀ムラマサや、カーブ・オブ・ローズという超強力アイテムは君が発見してくれるのを今やおそしと待っているのだ。とにかく、6年以上前に作られたとは思えないほど細かい設定なのでRPGの楽しさを十分に味わってもらえると思う。グラフィックはPC版とは全面的に変更になっている。MSX2で君も『ウィザードリィ』フリークになってみないか。

アミューズメントレーダー

AMUSEMENT RADAR

VIDEO GAME
ANIMATION VIDEO
MOVIE
THE GAME MUSEUM

1988 JANUARY

1988

今月のアミューズメントレーダー、アーケードゲームのコーナーは、いまうわさのビデオゲーム『アフターバーナー』をなんと6ページにわたって、楽しんでもらう。決定版！アフターバーナーである。アニメビデオには、これまたあの人気マンガ『アキラ』の劇場公開のニュースなんかもあるぞっ。絶対注目だね。それと、おなじみゲームミュージアム。今月は最近流行の？巨大迷路の体験レポートが登場。いやー、ホントにぎやかね。

くるんまの

I LOVE アーケードゲーム

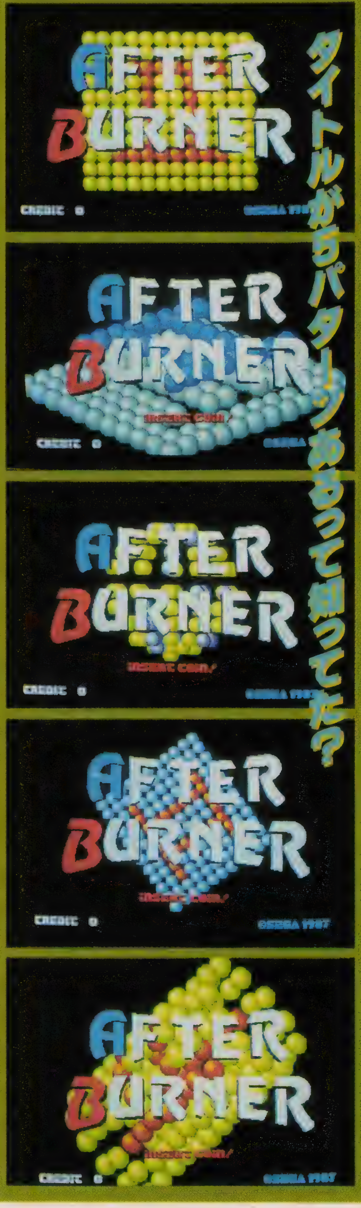
ゲーム界はいま、クリスマスとお正月をひかえて種類豊富。ビデオゲームだってそうだ。で、たくさん紹介したかったが、今回は、だれもが一度はやるであろう『アフバナII』1本にしぼったゾ。

スロットルもついて、ドッグファイトが楽しめるようになったど

アフターバーナーII

セガ

全23面徹底解剖！



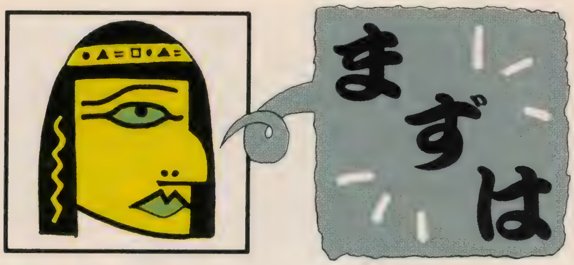
タイトルが5パターンもあるって知ってた？

ステージ数が5つふえたのだゾ

オッス！　メッス！　キッス！（古い？）くるんまダ。1カ月のごぶさたでした。しっかり、息してただか～。と、やにわに明るく出たが、今回は、もうほとんど狂気(きょうき)の世界といえる『アフバナI』の、上を行く『II』をやる。あれよりむずかしいのなんて、いったいだれがラストまで行けるのかしらん？てなこと思った人、いるハズ。くるんまもそう思ったで。だが、セガさんいわく「敵やミサイル、ステージの数がふえたけど『I』より簡単だよ」とのことだから、少し安心。

それじゃあ、ウダウダ前置きしててもしょ～がないので、どの面とどの面がふえて、『II』のほうがどのように簡単なのかをみんなに。あっ、そ～だ、操作の仕方とか『アフターバーナー』って何なんて説明しないからね、いっとくけど。だって、それ知らない人はこれ見てもわけわかんないだろ～から、このさい無視すんね。でも、0.5～2までのスピードが出せるドッグファイト用のスロットルがついた、ということはいっとく。これ、重要だから。

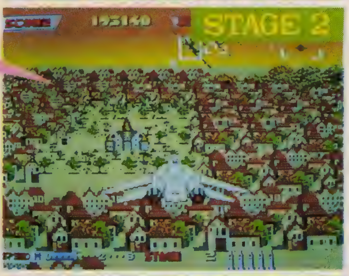
んで、ふえた面というのは2と3ステージの間のRELOAD WEAPONSと5、6、13ステージとエンディングだ。手持ちミサイルは40から60、敵はなんだかわかんないぐらいふえた。っとまあこんな感じ。今回、本当は完全攻略(こうりゃく)法としたかったんだけど、これって反射神経があるかないかで、ほとんど勝ち負けが決まるゲームだから、ここでよけてこ～するってやっても、できない人ももちろんいるワケで、そんなんでは完全とはいえないので解剖(かいぼう)というタイトルにした。しかし、これだけはいえる。「製作者が卑怯(ひきょう)なことはきらいな性格なので、画面左下から半分ぐらい消えているプレイヤーの機には攻撃(こうげき)がやわらげられるので、戦った満足感はないが、とにかく面は進める」。まっ、あんまりオススメの攻略(こうりゃく)法ではない。実際にこれをやってクリアした人がすでに

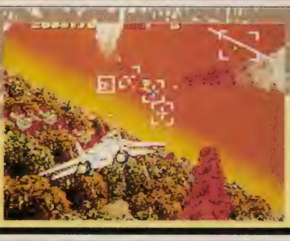


鬼の『アフバナ』とて、血も涙もないワケじゃあない。手慣らしとしての面もあるのだよ。上級テクニックをここらへんで練習してみちゃおうではないか。ムハハハ。

母艦の近くの海

キンチョーで胸がドキドキするスタート地点だが、最初は手慣らし、と考えてリラックスしてだいじょうぶ。敵も後ろから急に来たりしないし数も少ないので、危ないと思ったらすぐよけて進むようにしよう。とにかく敵が近づく前に撃つべし。



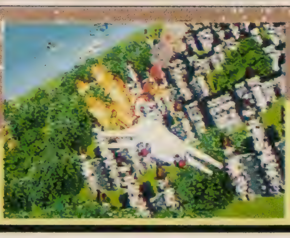


田舎町の夕焼け

まだここらへんも簡単だけど、基礎が肝心。見て右のステージ２の写真を。前方の敵が出た瞬間から照準を合わせて、もうミサイルを撃ってる。で、残ったのはかわすか、もう一度撃つ。これだよ基本は。これができてないとムダに死ぬゾ。

都市の夜景〈新登場〉

夜景になると、ミサイルが雨のように降っているのがわかる。戦いに夢中になるのもいいが、ちょっとロマンチックなので見てくれ。と、ここになって敵は６機ぐらいまとめて誘導ミサイルを撃ってくるが、あわてないでミサイルを放ちつつ左右に逃げろ。



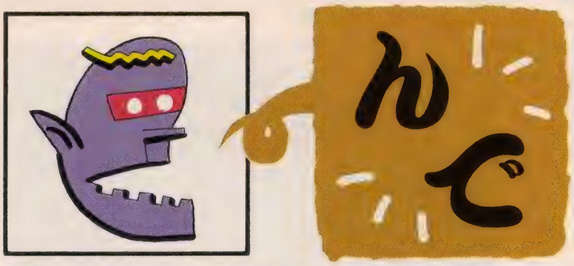
西欧の古城

まだまだ、敵の攻撃ははげしくないところなので、とくに解剖できんぞ、こりゃ。ただ、やっぱり照準が合ってて、はてしなく遠いところの敵でも攻撃できるようになると、あとあと楽だということはいえる。ここらへんはその練習だね。あとは地上の城でも見ててくれ。

いるそうだが、その人は「飽きるね」といっていたらしいからね。

じゃあ、『II』で初めて使うスロットルのじょうずな使用法「ドッグファイト」のやり方を教えよう。これは、敵が後ろから来たなと思ったら、すぐにスロットルをファーストまで上げ、そして、敵を上か下の前方にひきつけておいて、突然減速する。すると敵は前に行ってしまうので、あとはこっちがミサイルを撃つ。米国の生えぬきの航空パイロット「トップガン」たちの高度なワザだで、ゲームでだって、やったらスカッとするよ。早くこの技術はマスターしてくで。

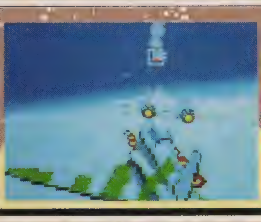
こんな高度なテク以外にも、まだまだたくさん敵の攻撃を回避する方法があるから、これをムリして使わなくてもいいけど、やってるの見たらカッコイイだろ～とは思うね。くるんまはまだまだできないけど。



新しいステージが登場したが、さほどこわくはないようだ。だが、ミサイルが真後ろに来るのはキョワイ！　だから、「ドッグファイト」で逃げるっきゃないワイ。イッテミヨー。

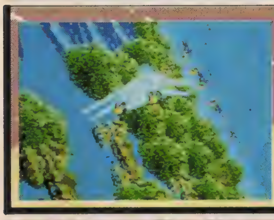
ランディング(基地)〈新登場〉

新しい面だが、なかなかいいでしょ。とくに下のほうのバイクがブルブル滑走路走っていくところなんか（これでは止まってるけど見ればわかる）。どっかで見たことあんなあ、なんて思う人もいるかな？　休息してね。



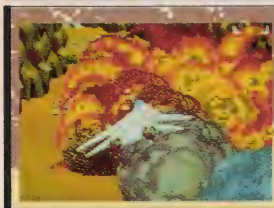
雲海〈新登場〉

右の場面は前方から８機ほど輪のようになって敵が来るが、これは何が来るのか見せるために敵機を近くまで寄せたの。こんなんなったら危ないから、輪が広がる前に攻撃しよう。左の写真の後方の敵は脅かしだけ。



広大な沼地

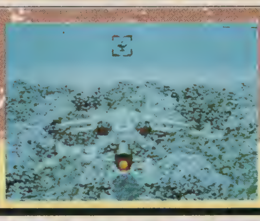
おっと、敵が水平線上に横１列になって出現。キャッ、こわい。などといってないで、これは上にギュワワーと上がって（アフターバーナーを使えヨ）、敵を引きつけておいて下にまわる。ドッグファイトでかわしやしょう。



敵基地攻撃（BONUS）

ここは敵機が１つも飛んでこないボーナス面である。でも、ただ飛んでるだけじゃ得点にならないので、戦車やテントなど地上にあるものは何でも撃って。全部得点になるから。スロットルは落とさないとカベにぶつかる。

RELOAD WEAPONS



極寒の雪原

さあ～て、こっからがもうほんとに死と直面しながら戦うステージだ。というのも、真後ろから敵のミサイルが登場するからだ。これはアフターバーナーで(全速で)逃げる。使えないやつは生き残れない面である。

荒れた岩場

これは『Ⅰ』のステージ４である。やりこんでいる人は簡単かな。でも、真後ろにミサイル、真横、前方に敵機なんてことになった場合は、アフターバーナーで下か上に逃げるか、大きく旋回するかして逃げろ。

まだまだ

敵機やミサイルの数が、いよいよふえてくる！んもう、攻撃しててもたおしきれなくなってくるのがここからだ。反射神経のないヤツは、ちょっとガンバらないとキビシイぞ〜。

ベトナムの夜景

『I』のステージ3である。夜景編は上からボタボタ落ちてくるミサイルが多いので、そのボタボタを上から落とされる前に敵機を撃つべし。つまり、はるか前方の敵を撃ってりゃいいわけである（何回もいうなって？）。

畑と田舎町

ここは横からのミサイルが多いから上下にフワフワかわしながら進むのがベター。ムリに変なテク使うより、簡単に回避できるゾ。あとは、それをやりながらすんばらしいと評価されているBGMをきいていよう。

夕焼けのヤシ林

目が点になるほど、敵のミサイルが多い面である。ヤシどころのさわぎではない。それは、1機で4発撃ってくるヤツとか、目の前でぶっぱなすヤツがいるから。出たら弾が広がる前の撃った瞬間に攻撃するべシ、ケムンパス。

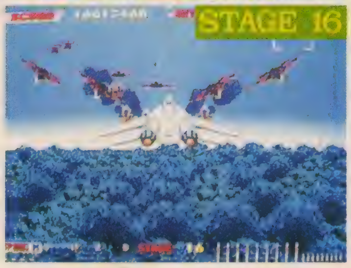
森林地帯

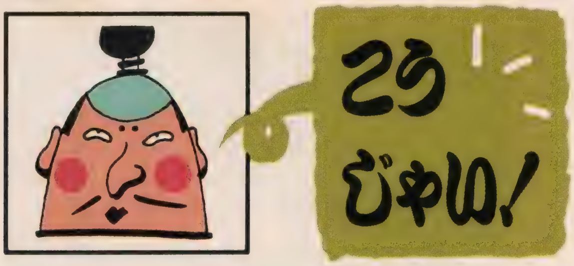
縦1列で続けて撃ってくる機が登場するのが特徴の面。中には7つならんでくるのもいる。そういったのは、とにかくミサイルでかわしながら、下へもぐって後ろへ行かせてしまおう。でないと危ニャイのだ。

『II』でのむずかしい面というのは2面あって、14と20が死ぬほどムズイといわれている。だが、『I』の13面に比べたら簡単である。前の13面というのは、真上からバシッとたたかれるような、逃げる間もない攻撃法、業界では「ハエたたき攻撃」というが、それがあったからね（あれで大半は死んでいた）。

で、最初『I』よりむずかしくないといったが、それには自機が撃つミサイルのスピードが上がったこともある。敵のスピードにもすぐ追いついてやっつけられるので、あまりにも悲惨な攻撃がさけられるようになった。やったねー。

ついでに、『アフバナII』をすでにクリアしちゃった人の〝教え〟ってのを1、2。それは、「機種の判別がすばやくできるように（遠くにいても）なって、その機のクセをも把握しておけば、やりやすい」ってことと「アフターバーナーをガンガン使っていると、敵の数が少なくなる」である。参考にしても参考になんないかもしんないけど、参考にしてみてね。まだまだ続くゾ。





ハイッ、この面になりますと、攻撃しなさい！なんていいまへん。ひたすら逃げなさい！としかいいません、アタクシは。ホラ、逃げるが勝ちなのでごじゃんすよ、人生は。アリッ？

敵基地攻撃 PART2

8面とほとんど同じだが、ちがうところが1つある。それは、ひみつのアッコちゃん。な～んていわないよ。それは鉄柱だよ。8本ぐらいまとめて行く手をはばむように立っているので、すばやく撃って破壊して進もう。

氷河

ヘリがパラパラ登場する面だど。これは、本体の操縦桿の右横にある「デインジャー」のランプが赤く光って出現を知らせてくれる。光ったらヘリが下から出てくるとこをすばやく見つけて地面にロックオンして撃て。

RELOAD WEAPONS

死海

ここは、写真を見てもわかると思うが（撃たれているが）簡単な面である。今までみたいにならんでハイッ、とかボテボテとかない、単発の敵機がパラパラ来るだけ。旋回しながら進めばOK。でも、裏返っちゃダメよ。

あまりにもスゴクて解剖できないのだ!!

RELOAD WEAPONS

紫に煙る森

20面をクリアできた人ならだいじょうぶかもしれないが、とにかくひたすら前方と後方からミサイルがグワングワンぶっ飛んでくる面。反射神経が本当に問われるところでもあるんで、カンでなんとか生き残ってチョ！

昼間の熱帯のヤシ

あのね、今までやったテクニックを全部駆使して敵をかわしなさい。もう、それ以外に方法がないわ。だって、敵も同じ攻撃をミックスしてくるだけなんだから。やりようがないわけよ。GOOD LUCKだね。

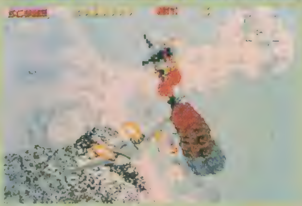
図説緊急回避じゃ

裏返ると目が回ってわたし困っちゃうになっちゃうので、しないよ～にナヤ

忘れていたが、これはうれしいことにコンティニューモードがついているんだ（死んだとこから続けられる）。んだから、お金さえ積めばだれでも最後まで行けるわけネ。ジタバタやってればね。あと、300万点で１機ふえて1000万点でもう１機ふえるのだ、ここまで進んでぜひとも機を追加してみてほしい。

おしまいは、「アフターバーナーキャンペーン」の紹介。12月にセガマークIII対応の４メガソフト『アフバナ』が発売される。で、12月21日にアルファレコードから「SEGA体感ゲームスペシャル」、12月16日にポニー・キャニオンから『アフバナII』の全23面を収録したビデオが発売される。キャンペーンというのは、このうちのどれかを買って中に入っている応募マークを送ると、どれかが当たるっていうヤツである。応募要項は賞品の中に入っているから買わなくちゃわかんない。締め切りは88年の１月31日。

さらに、もう１つ、イベントがある。12月19日（土）に池袋サンシャイン・シティで『アフバナ』のビデオ上映会と王座決定戦、サウンド・ライブなんかがある。自由参加だから行ってみてくれ。イベントの問い合わせは12月18日まで「GMOテレフォン・サービス＝03－452－1939」でやっているからヨロシク。



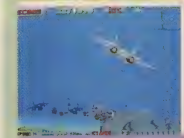
おおっ、ミサイルが来るぞ。機首を下にしてアフターバーナー全開で、クリア。

ミサイルと敵機も、一度上に誘導しといて全速力で下に逃げこむ。戦うだけが能じゃないのよん。

回転しちゃダメ！

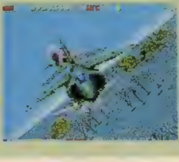
うわっちち。やられちゃったよ～ん。

㊙テク



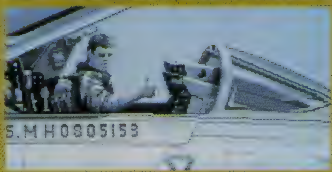
ドッグファイトは、真後ろに来た敵を、アフターバーナー全開で前に誘導する。んで、減速すると、敵機は前に行くから後ろからバーン。イチコロでありんす。

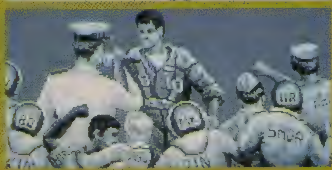
こんなのも（左下）、こんなのも（右下）ヒラリヒラリと上下にね。



NEW

本当のトップガンだけが見られるエンディング・シーンだ





ANIMATION VIDEO ドクトル・グッチーの

今月のこれがイチバン

イェイ！　1988年第1回目。今年もヨロシクのぅ!! 今回は、88年の春から夏にひかえる期待作の大特集。注目度120%の劇場用アニメ、最新情報満載で贈るアニメ・ムービー・スペシャルレポートじゃ！

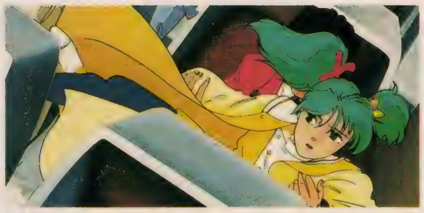
アムロはすでに30歳。下の女性キャラはメカニックマンのチェーン。

これが5代目に当たる、ニューガンダムだ！アムロ専用機として製作された。

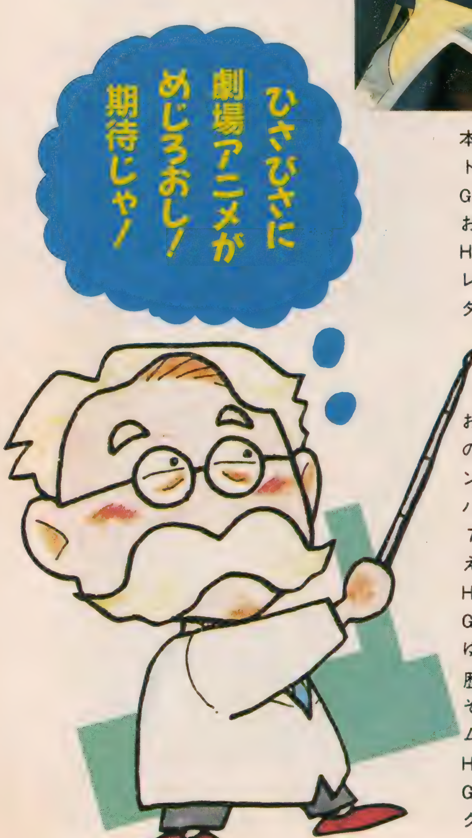
新キャラ、新メカ超満載！ まったく新しいガンダムの始動

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

ブライトも健在。ロンドン・ベル隊の旗艦ラー・カイラムの艦長。



ニュータイプ戦士クエスは、シャアのもとで彼のために働くようになるが……。



本文中、ドクトル・グッチーはG。アシスタントのヒロシ君はHと略します。

G／うーむ、だいぶ寒くなってきたのぅ。おおッ？　ガンダムか、なつかしーのー。

H／何いってんですか先生！　ガンダムはテレビで「機動戦士Zガンダム」、「機動戦士ガンダムZZ」と続き、そして今回、完全オリジナル劇場用作品となって公開されるんですよ！　知らないんですかァ？

G／ほっほっほっ。そんなことは知っておるよ。ストーリーまで知っとるぞ。かつてのガンダムの時代。地球連邦のアムロとジオン公国のシャアは、数奇な運命のなか、ライバルとしてはげしい戦いをくり広げた。その7年後Zガンダムの時代では、人類の未来を考え、反地球連邦組織エゥーゴでともに戦った。

H／きのうの敵はきょうの友ですね。

G／うむ。しかし、番組のラストでシャアは、ゆくえ不明となってしまい、アムロもしばし歴史の表面から姿を消した。今回の映画は、それから7年後。第1作の「機動戦士ガンダム」からは、なんと14年後の話なのじゃ！

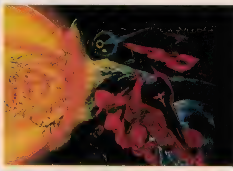
H／壮大な、ガンダム伝説!!

G／そのころシャアは、亡き父ジオン・ダイクンの遺志を継ぎ、ネオジオン軍を率いて軟弱、かつ無責任な地球連邦政府に戦いをいどんでいた。かたやアムロは、シャアが地球に対し"隕石落とし作戦"といった強硬手段をとるので、見て見ぬふりはできない。「人が人に罰をあたえるなど、まちがっている！」と、連邦の特殊部隊ロンド・ベル隊で、対ネオジオン戦に参加していた。しかしアムロらの活躍むなしく、シャアは地球に小惑星5thルナを落とし、次にはさらに巨大な小惑星アクシズを落とすつもりなのだ！　アムロは新鋭機ニューガンダムで最後の決戦へ向かう！　シャアとの14年前の決着をつけるために！

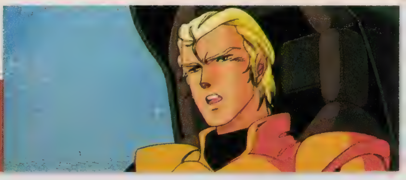
H／そのメインストーリーに、ニュータイプ戦士クエスや、第1作から登場のブライト、強化戦士ギュネイらがからんでくるワケですね、先生！

G／うむ。これを見ずしてガンダムは語れない！　スタッフも超強力じゃ。総監督はもちろん富野由悠季。キャラ設定、作画監督は、Z、ZZから引き続き北爪宏幸。そして主題歌は、あの人気グループTMネットワークが歌う。（松竹系、88年3月春休みロードショー）

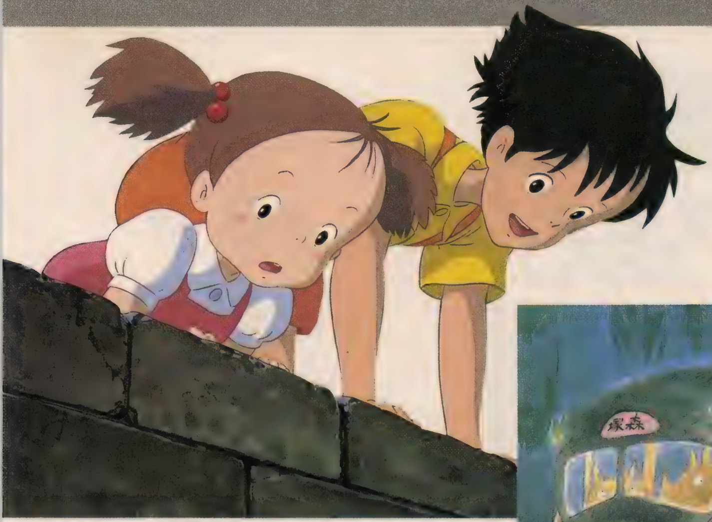
アムロとシャアは、自分の力のすべてを出して最後の決戦にいどむ!!



シャアの愛機は赤のモビルスーツ、サザビー。



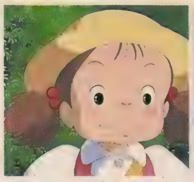
シャア。主人公は2人とも30代なのだ(!!)。



ナウシカを生んだ宮崎アニメ最新作！ほのぼのムードのファンタジーアニメ

となりのトトロ

物語の時代設定は昭和30年代前半。どこかのどかな世界。



5歳のメイは好奇心のカタマリ。最初にトトロと出会う。

大きなヤマネコのバス。トトロの森は、いつも不思議に満ちあふれている。サツキは9歳。しっかり者。

H／『ルパン三世・カリオストロの城』、『風の谷のナウシカ』などで、アニメ好きの人には神さまにも等しい宮崎駿監督の最新作がコレ。

G／元気な2人の姉妹、サツキとメイは、父さんといっしょに人里はなれた一軒屋に越してきた。ところがその家の近くの森には、ヘンな生き物が住んでいた。大きいんだけど、こわくない、やさしいんだが見たことない、ヘンな生き物。2人はその生き物をいつしかトトロと呼ぶようになり、しだいに仲よくなっていく。この作品は、サツキ姉妹とトトロたち（1ぴきじゃなくて、大、中、小と、何びきもいる）との交流のなかで、現代社会で忘れ去られた何かを教えてくれるのじゃ！

H／またむずかしーこといっちゃって。要は大人から子どもまで、だれでも楽しめるファンタジーってことでしょ！

G／ゴホゴホッ！　まぁ……そうじゃ。と、というわけで、ガンダムとはちがった意味で期待できる作品じゃ。宮崎監督の作品なら、品質保証はバッチリ！（東宝洋画系、88年春公開予定。同時上映は『火垂るの墓』）

左と下の2点は、宮崎駿の手によるイメージスケッチ。氏はどんな作品でも、制作前に数多くのスケッチをかく。

あの大友克洋自身が監督。驚異のSFコミックがアニメ大作として登場！

アキラ

G／なんとォ――!! SFコミック界を震撼させた、あの『AKIRA』（大友克洋・原作）が劇場用アニメになってしまう!!　しかも監督は、大友克洋自身!!

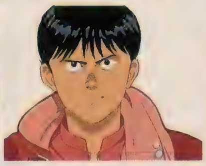
H／ストーリーはどうなるんです！

G／来年夏の公開なんでくわしいことはわからんのだが……。原作の内容を、ダイジェストにならないよう、うまく圧縮した形になるそうじゃ。原作のストーリーを紹介してみてくれんか、ヒロシ君。

H／ハイ！　1982年、第3次世界大戦発生。それから27年後が舞台となる。金田と鉄雄の2人は、暴走族グループだったが、ふとしたきっかけで奇妙な少年を目撃！　その日から2人の運命は大きく変わっていった！　まず鉄雄は軍に連れ去られ、超能力者として強引に覚醒させられる。金田は、軍のにぎる〝AKIRA〟の秘密を追う地下組織とつながりをもつ。そしていつしか2人は、異なる立場ながらも〝AKIRA〟をめぐる戦いに巻きこまれていく。はたして驚異の力をもつ〝AKIRA〟は目覚めるのか!?

G／という、この壮大なストーリーを大友克洋自身がどう料理するのか。見ものじゃの。また情報が入りしだい、みなさまに報告しよう!!（東宝系、88年夏公開予定）

〝AKIRA〟は、核兵器をもこえる力を持つというが？



大友克洋の描く未来のバイクやヘリなども見どころの一つ。

おまけのコーナー

今月も、アニメ界の最新情報をイッキに紹介しちゃおう!!

●当初ビデオ作品として予定されていたルパン三世の新作は、『ルパン三世・風魔一族の陰謀』というタイトルで劇場公開される。が、現在のところ公開が予定されているのはテアトル池袋のみ（12月26日より）。大阪、名古屋でも近日公開されるそうだ。

●ベストセラーのソフト、『ザナドゥ』がアニメとなる！　タイトルは『ザナドゥ・ドラゴンスレイヤー伝説』。あの日本ファルコムも制作に加わっている。発売は88年3月1日予定。

●前、このページでも紹介したコナミさんのオリジナル・ビデオ・アニメ『X電車で行こう』に続き、第2弾が決定。『沙羅曼陀』がそうだ。キャラクターデザインは、マクロスの美樹本晴彦が担当。88年2月発売予定。

●サンライズの人気ロボットアニメの番外編的ビデオアニメが2本。『装甲騎兵ボトムズ・ファースト・レッドショルダー』は東芝映像ソフトより3月予定。『聖戦士ダンバイン』がネットワークより88年2月28日発売予定。

MOVIE J.D.の映画にもいろいろある

香港、楽しかった。香港って、危ないとこだっていわれてたけど、全然そんなことなかった。向こうで友だちになった人もいるし、みんないい人たちばっかりだった。

アリア
ARIA

男装の麗人、『仮面舞踏会』より。

ドン・ボイド製作　ニコラス・ローグ、ロバート・アルトマン、ケン・ラッセル他監督　松竹富士クラシック配給　シネマライズ渋谷12月19日公開

このおばあちゃん、すてきでした。『ルイーズ』より。

幸せそうな2人なのに。『トリスタンとイゾルデ』より。

10人の監督による、オムニバス映画。各監督はそれぞれ、自分の好きなオペラの中から、主に独唱部分（アリア）を選び出し、そこから得られたインスピレーションを映像にしたというもの。監督と曲は、以下のとおり。ニコラス・ローグがヴェルディの『仮面舞踏会』、チャールズ・スターリッジが、ヴェルディの『運命の力』、J・L・ゴダールがリュリーの『アルミードとルノー』、ジュリアン・テンプルがヴェルディの『リゴレット』、ブルース・ベレスフォードが、コルンゴルトの『死の都』、ロバート・アルトマンがラモーの『アバリス』、フランク・ロッダムがワーグナーの『トリスタンとイゾルデ』、ケン・ラッセルがプッチーニの『トゥランドット』、デレク・ジャーマンがシャルパンティエの『ルイーズ』、ビル・ブライドンがレオン・カヴァルロの『道化師』。巨匠、新人入り乱れての、オペラ版MTV、といった感じ。プロデューサーは、ドン・ボイド、イギリスではかなり影響力の高い若手プロデューサーである。

エピソードのつなぎ役、ジョン・ハート。

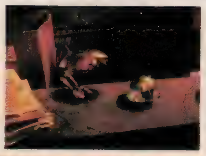
よかったのは、新人、スターリッジの白黒のフィルム。子どもたちが、ベンツを盗み、事故で死ぬ、というそれだけの話だが、超現実っぽい映像と、名曲「天使の中の聖処女よ」がぴったり合ってて、感涙。それから、ロッダムのワーグナー。ラスベガスで自殺をはかる若い男女の物語。スティングの『ブライド』を作った人である。それから、デレク・ジャーマン。老女優が（これがすごく魅力的なおばあさんなのだ）、最後の舞台で観客のかっさいをあびている。それと、若いころの回想。夢のような映像。出演のティルダ・スウィントン。すっごくかわいかった。

エンディングに、この映画を300年間にわたってオペラを書き続けた作曲家たちにささげる、というクレジットがある。これは、オペラと、映画の賛歌なのである。

BATTERIES NOT INCLUDED

ニューヨーク東8番街の奇跡

マシュー・ロビンス監督　UIP配給　12月25日公開



これが超小型円盤。

古いビルが立ちならぶニューヨーク東8番街。なかでも最も安いアパートでは、いままさしく、立ちのきをめぐって不動産業者と住民たちの争いがくり広げられていた。どっかで聞いたことのあるような、そう今の東京と同じだ。

住民は、フェイ・ライリーとフランクの夫婦というか婦夫というか、とにかく奥さんの方が強いのだ。それから、元ボクサーの管理人、ハリー・ノーブル。逃げた男を待ってる妊婦。一風変わった芸術家のベイラー。計5人。

これが、くだんのボロアパート。

不動産業者のほうは、ギャングまで引っ張り出して立ちのきを強制してくる。絶体絶命という感じの住民たちに、思わぬ助っ人が現れる。それが、タイトルの「奇跡」。なんと、宇宙人が、超小型円盤に乗ってやって来る。

ニューヨークの下町を舞台とした、ちょっとほんわかした、SF映画なのである。

人がよさそうな夫婦だ。

THE RUNNING MAN

バトルランナー

ポールマイケル・ブレイザー監督
日本ヘラルド映画配給 12月12日公開予定

ランニングマンのユニフォーム。

出ました、シュワルツェネッガー。はっきりいって、アメリカの娯楽映画の主役としては、現在、最高のキャラクターではないかと思う。スタローンなんか、ろくでもないのである。

21世紀。アメリカはテレビが権力そのもの。本は焼かれ、レコードも学校もなく、唯一テレビだけが、国民にあたえられた、いわば全体主義国家。シュワルツェネッガーは、まじめなポリスマンだったのだが、ある日、無実の罪で投獄される。まんまと逃げ出したシュワルツェネッガーは、しかし、陰謀により、恐怖の殺人ゲームに参加させられる。これは「ランニングマン」という番組で、1人の男が大勢の殺人のプロから逃げおおせれば、莫大な賞金、失敗したら死をあたえられるという、残酷なゲーム。こんなのをテレビでやってるのだ。シュワルツェネッガーはがんばる。チェーンソーを持ったグループにも、ナパーム放射器を持ったファイアーボールにも。

どちらかというと、『未来世紀ブラジル』ふうの未来社会。だが、さっすがアメリカ映画。わりと、ハッピーエンドになるところが、えらい、と思うのである。

どうしたっての。

シュワルツェネッガー、いいよなー。

THE NAME OF THE ROSE

薔薇の名前

ジャン・ジャック・アノー監督
ヘラルドエース配給 シネマスクウェアとうきゅう 12月公開予定

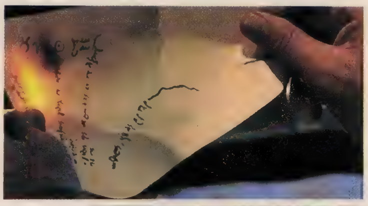
おそろしくぜいたくな映画である。原作者がウンベルト・エーコ。ボローニャ大学の教授で、記号学の大家（日本でも本が出てる)。時代考証には、アナル学派の中世学者ジャック・ルゴフが起用され、その指示のもと、約29億円ものセットが組まれた。まず、アカデミックである。そして撮影が、トリーノ・デッリ・コッリ、『デカメロン』や『ワンス・アポン・ア・タイム・イン・アメリカ』、『ジンジャーとフレッド』などを撮った人。

物語の中世の修道院の形だけではなくて、すべて、雰囲気からにおいまでも表現するために、莫大な労力が注ぎこまれたのだ。

すっごい顔でしょ。特殊メークなのだ。

14世紀初頭、北イタリアのベネディクト修道院へ、バスカヴィルのウィリアムと、見習い修道士が向かっていた。そこで大事な会議があるのだ。ウィリアムはついてすぐに、不可思議な殺人事件に向き合う。真相究明にのり出したウィリアムの前に、もう1つの死体。そう、これは、中世を舞台とした、連続殺人事件。ミステリー映画だが、もちろん、それだけじゃない。こんな不思議な映像、なかなか見ることはできないと思う。

主演はショーン・コネリー。最近のってて、どちらかというと、メジャー映画専門だったが、これはしぶい演技で見せる。おすすめ。



謎の文字が……。

ショーン・コネリー。

WISH YOU WERE HERE

あなたがいたら 少女リンダ

デビッド・リーランド監督
ヘラルドエース配給シネスイッチ銀座にて12月19日公開

ここのところ、イギリス映画が元気だ。ハリウッドの沈滞ぶりを笑うかのように、『眺めのいい部屋』、『マイ・ビューティフル・ランドレット』、『モナリザ』など、低予算で、おもしろい映画を次々に生み出している。今月紹介の『アリア』も、その口である。

1591年のイギリス、ひっそりとした海辺の田舎町で暮らすリンダ、16歳。魅力的な女の子だが、反抗的。11歳のときに母をなくし、折り合いの悪い父親と、その父親にかわいがられている妹との3人暮らし。女優と寝たことがある、などと自慢する父親に、リンダは耐えられないものを感じている。美容学校の訓練生だったのだが、パーマのかけ方が乱暴なうえに口が悪い、と退学させられる。彼女はボーイハントに走るが、自分の心の空白を埋めてくれるような男には、なかなかめぐり合えない……。

多感な16歳の少女を演じるのは、やはり16歳になったばかりというエミリー・ロイド。すっごくかわいい。そのうえ、頭もよさそうで感情もこまやかそう。そうとういい女優になるのではないかと思わせる。

監督のデビッド・リーランドも、演出はこの映画が初めて。1987年のカンヌ映画祭国際映画批評家賞を受賞している。

撮影、いいよな。

後ろの彼女がリンダ。

いいカット。

足がきれい。

パソコンだけがゲームじゃない

THE GAME MUSEUM

今月は「ゲームミュージアム」始まって以来、初めて外で遊んだ。ブームの巨大迷路である。で、そのあとは、コタツで暖まりながら遊べる冗談(?)ゲームの紹介もあるのだ。

アウトドア編

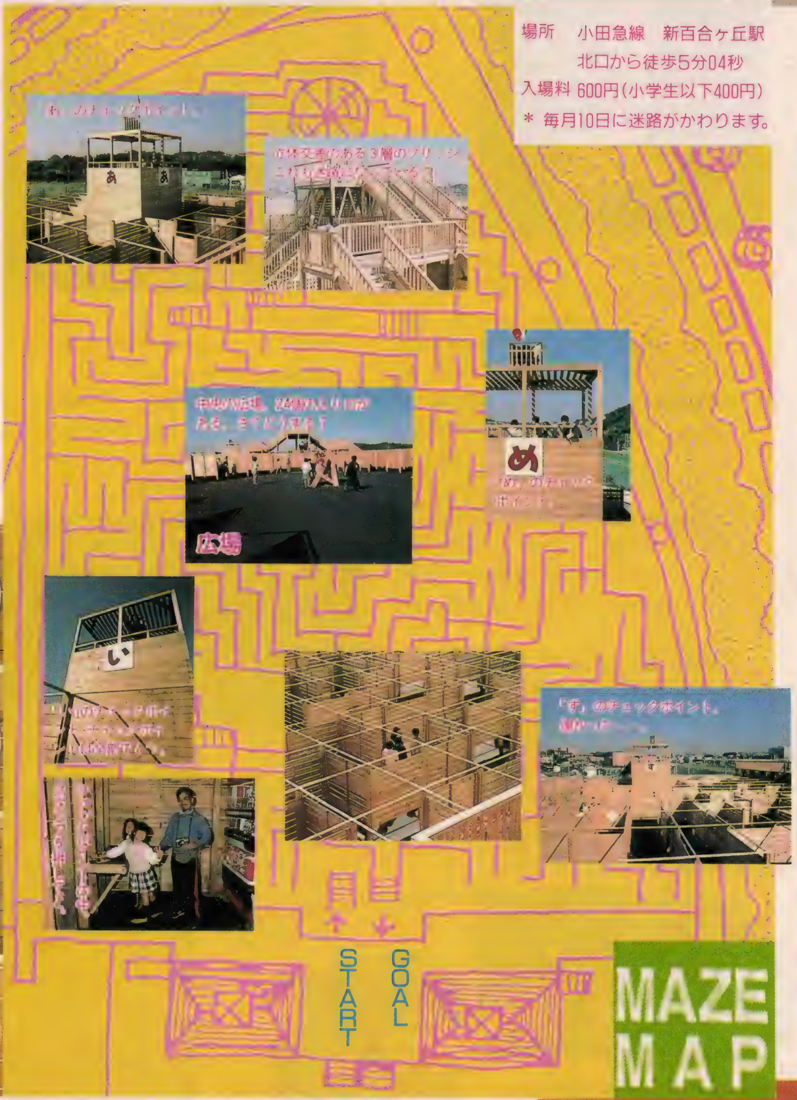
巨大(きょだい)迷路に挑戦(ちょうせん)したのだ！

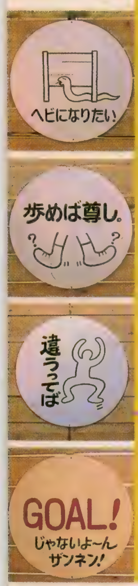
迷路面積4800㎡。全長2.8km。推定脱出平均時間81分（コンピュータ計算値）。

場所　小田急線　新百合ヶ丘駅北口から徒歩5分04秒

入場料 600円(小学生以下400円)

＊ 毎月10日に迷路がかわります。





とにかく迷うのだ！

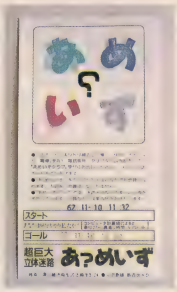
巨大(きょだい)迷路が流行している——つい最近のことだと思ったら、知らないうちに、そこらじゅうにできていたりする。いったい、どれくらいあるかというと、それは次ページのコラムでくわしく触(ふ)れるとして、でもかなりの数なのだそうだ。

ということで、今回はその巨大(きょだい)迷路の体験レポートから始めよう。行ってみたのは、先月号の「神保町パズル倶楽部(くらぶ)」でもチラッと紹介(しょうかい)した、おなじみ「ニコリ」設計による「あ？めいず」である。場所は神奈川県川崎市・小田急線の新百合ケ丘駅前。なんでここをとりあげたかというと、ホラ、やっぱり「仲よきことは美しきかな」っていうのがあるでしょ。

さてこの迷路、10月10日にオープンしたばかりで、まだ新しい。迷路の設計は「ニコリ」だけど、運営そのほかは「レフカンパニー」という会社が行っている。新しいだけあって、ほかのよりむずかしくつくってあるそうだ。迷路自体もけっこう広い。

迷路の遊び方は、入り口から入って（あたりまえだ）「あ」「め」「い」「ず」の4つのチェックポイントでそれぞれのスタンプを押(お)してゴールに向かうもの。こう

カメラマンが追いかけていた女の子。



チケットの裏。タイムが記入される。

で、20分以内か2時間以上かかると、このようにバッジと認定書がもらえるのだ。

スタート。タイムを記入して、さっそく出発。

この立体部分がはっきりいってクセモノ。なんとかしてくれ!

書くと簡単そうだけど、でもそこは迷路、そううまくはいかない。じつは担当者はここだけの話だけど、かなりの方向音痴なのだ。ときどき右と左の区別がつかなくなるし、3回角を曲がると、もうどっちに向かっているかわからなくなる（そのわりに、一人旅が趣味なのだ。すごいだろう）。はたして!?……

余裕をみせているけど……。

で、結果はというと、写真のとおりで50分で脱出。平均よりはいいそうである。もっとも、初めの10分はわけがわからず、

みごとゴール。脱出タイムは50分ジャスト。

「ここはどこ?」。なにしろ方向音痴だから、けっこうアセッてたりする。

最初のチェックポイントに着いたのは20分過ぎ。そのあと30分で出てこれたのは、まあ奇跡みたいなもんである。

設計をした「ニコリ」の金元さんによると、この迷路のポイントは2つ。1つは中央の広場。24個の入り口があり、どこに行けばよいのか迷ってしまうし、自分が出てきたところさえわからなくなってしまう。もっとも、迷ったらここにもどればなんとかなるとか、情報交換の場になるというメリットもあるけどね。もう1つは、3層の立体交差をもつ2台のブリッジ部分。これ自身も迷路になっていたりして、なっかなかややっこしい。

とにかく迷ってしまったら、あとはもうカンと根性、そして運しかないのだ。ダンジョン好きの人はもちろん、そうでない人も、一度チャレンジしてはいかがかな!?

おまけ

「あ?めいず」には、「ニコリ」直営のパズルショップが併設されてる。「グラス」や「UNO」などのカードゲームや、いろんなパズルが置いてある。もちろん「ニコリ」の本も。迷路で遊んだあと、ぜひ寄ってみよう。

巨大迷路いろいろ

この巨大迷路ブーム、そのきっかけは、ニュージーランドの「ランズボローメイズ」である。スチュアート・ランズボロー氏がつくったその迷路は、松田聖子主演の映画「夏服のイブ」にも出てきたから、ピンとくる人もいるハズ。ニュージーランドでの成功をもとに、この迷路が日本に輸入されたのが、1985年。それ以後、次々といろんなところにつくられるようになったわけだ。ちなみに「ランズボロー」の名がつく迷路は、日本には21カ所（予定もふくむ）ある。

で、左の本は、この秋に徳間書店から出た、巨大迷路のムックである。これによると、北は北海道から南は沖縄までいたるところにあったりする。その数はじつに93カ所。キミの家の近くにもおそらくあるハズだ。しかも、これには「あ?めいず」はのっていないし、そのほかにいもいくつかオープンしているのがある（北千住、横浜など）。

こういった巨大迷路は「あ?めいず」もそうだけど、チェックポイントや立体交差があるので、迷路脱出のためのいわゆる「右手の法則」や「トレモーの方法」は通用しない。見かけ以上にハードな世界なのである。

（「巨大迷路・絶叫マシーンカタログ」徳間コミュニケーションズ。780円）

インドア編
パロディ(!?)ゲームは いかが?

アウトドアのあとは、インドア。ということで、みんなもよく知っているゲームのパロディー(?)版の紹介である。おコタに入って、みかんでも食べながら遊んでしまいましょ。

ちょっぴり変なしりとり

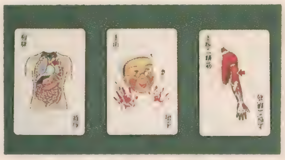
人体しりとりカード 玄白

まず最初は「玄白」である。「人体しりとりカード」というサブタイトルがついているこのゲームは、トランプの「ダウト」とほとんど同じものである。

「ダウト」の場合は、配られたカードを裏返しにしながら、1から順々に出していくのだが、「玄白」ではそれをカードに書かれた名前のしりとりでやってしまうのである。

カードは「キャン玉」から始まって「マルピギー小体」「胃袋」「肋骨」から「視神経」まで、人体の名称をしたのが13種類。それぞれ「赤ちゃん」「青年」「中年」「老年」のマークがついていて合計52枚。このほかにオールマイティーの「手術」、しりとりが終わってしまうだましカード「上腕二頭筋」「胸腺」がある。

カードが出せないときはパスをするけど、早く出し終えた人が勝ちなので、ウソをついてちがうカードを出していくのも作戦である。そのとき、まわりの人は「あれはちがう！」とピンときたら「玄白」と宣言しよう。「玄白」宣言が合っていたらウソのカードを出した人が、逆にまちがっていたら宣言をした人が、場に出ているカードをすべて引き取る。



「手術」「胸腺」「上腕二頭筋」は、特殊カード。

「玄白」のカード。デザインは、マンガ家の原律子。トランプとしても使える。

原律子によるイラストは、はっきりいってオカシイ。なお「トランプ」としても使える。

ところで、この「玄白」といい、次に紹介する「玉乃輿」「凹凸式神経衰弱」といい、ヨネザワというのはつくづく変なゲームを出す会社である。

――ヨネザワ　1400円

玉乃輿

玉乃輿に乗れるかな?

こちらはトランプでおなじみの「大富豪」と同じもの。例の「出されたカードより強いカードを出していって、早くカードがなくなった人が勝ち」というアレである。遊び方は、ほとんど変わらない。

ただし、「大富豪」では、勝った人から「大富豪」、「富豪」というふうに呼ぶけど、これでは「玉乃輿」「幸福」「適齢期」「売れ残り」「行かず後家」となる。まあ、なんというか、それらしい。

あと、弱者の味方「玉乃輿カード」というのがあって、これは弱者が使うことによりほとんど最強のカードとなる。大逆転で玉乃輿に乗るのも夢ではないのだ。

「玉乃輿」のセット。ゲームをやるときは、洒落にならない場合もあるので、メンバーには注意しよう。

バツゲームカードもあってかなりイケル。でもメンバーによっては、角が立つ場合もあるから注意してね。

――ヨネザワ　1000円

なにもいうまい……

凹凸式神経衰弱

コマは見てのとおりの5種類。

はっきりいって、説明の必要はないだろう。いったいだれだ、こんなゲームを考えたのは？　どうしてくれるんだぁ!?

箱には「実用新案　理想的栄養玩倶 昭和の明るきまぐはひ図」とある。わかるかなあ？

こうやって、ピッタリ合うものをとっていくのである。しかし、本当に危ないなぁ。

その名のとおり神経衰弱(すいじゃく)なんだけど、これはかなり危な～いゲームである。

セットのなかには、専用の人の形をしたコマが用意されている。それぞれ「目」「口」「胸」「おへそ」「アソコ（自主規制）」の部分に凹凸(おうとつ)があって、合わせるとピッタリはまるようになっている。それを、全部裏返しに置いて、あとは神経衰弱(すいじゃく)の要領で、ピッタリくるものをとっていくというものだ。

コマの種類は5つ。「女の子」「キューピー」「お父さん」「変な顔の人」「南極Z号（アブナイ！）」である。これをマゼコゼにしてくっつけるのだけど、それだけでも、なんというか十分に危ない気がするのである。

しかも、このゲームにはウルトラA、B、Cという推奨(すいしょう)ルールがあって、たとえばAルールだと、人物の組み合わせによって点数を変える（ちゃんと点数表もついている。ヤバイなぁ）というものだし、ウルトラCになると、ピッタリ合わなくても××と△△△を♂♀∞れば、究極のス○べとして点数が☆☆☆るとか、やっぱ、はっきりいって危ないのだ。（文中、お見苦しい点があったことを深くお詫(わ)びいたします。）

―― ヨネザワ　1800円

熱闘3分(!?)。ノビないうちにガンバレ！

ぴったしめんめん

「ぴったしめんめん」のセット。なかなかオカシイ。

同じ神経衰弱(すいじゃく)でも、こっちは健全、いちおう安心して（？）オススメできる内容である。

この「ぴったしめんめん」、初めて出たのが4年ほど前だから、知っている人もいるんじゃないかな。今回紹介(しょうかい)しているのは、改訂(かいてい)新版。どこが変わったかというと、コマであるカップメンが一部新しくなったのと、パッケージが変わったぐらいである。

遊び方は、これも神経衰弱(すいじゃく)だから簡単そのもの。ラーメンどんぶりの形をしたコマを裏返しに置いて、同じ種類のカップメンをとり合うものである。

ただし、出てくるコマが「赤いきつね」とか「緑のたぬき」「どん兵衛(べえ)」といったおなじみのカップメンなので、けっこうオカシイ。思わず熱くなってしまったりもするのである。

コマの種類は、全部で12。それぞれ4つずつある。あと、得点が2回分になる「あたりめん」というのもあって、これも笑える。

コマをめくるときは、「ごたいめーん」、もしそれが当たっていたら「ぴったしめんめーん」といおう。ハズレたら、もちろん「ごめん」である。

コマをめくるときは「ごたいめーん」、当たったら、「ぴったしめんめん」と大声でいおう。もりあがることウケアイである。

―― 野村トーイ　1300円

協力　奥野かるた店　03-264-8031

抜忍伝説

ブレイン・グレイ　PC-8801mkIISRシリーズ、PC-9800シリーズ、X1シリーズ　5インチ2D　3.5インチ2D　9,800円

RPG少年の父による 同時進行 苦闘レポート

FRを手に入れて意気上がるおじさんである。RPG狂の息子の援助もあって、かなり進んだ、と思う。で、今月は邪鬼丸のストーリーを追うだけでページがいっぱい。許せ！

前鬼さまに会う

なけなしのヘソクリを使わずにすんだおじさんは、ホッとしている。編集部の好意で、88FRを自宅に持ち帰ってもいいことになったんだ。これで愚息の助けをあてにできる。頼むぞ、わが息子！

さてと、先月号の邪鬼丸は、生駒山中は物の怪の洞窟でダウンしてしまった。

今回は、そのあたりからスタート。それにしても、物の怪の洞窟ってところは敵が多い。ヒーヒーゼーゼーという感じで、やっと前鬼に会えた。天五遁の術で敵から逃げたりしながら行けば、迷路もわりあい簡単だし、若き読者諸君なら、あっさりと前鬼のところへ行けるだろうね。

前鬼は、「おれさまのことを前鬼さまと呼ぶか」なんて、ガキみたいな、たわいのない文句をつけてくるから、すなおに「はい」といおう。じゃないと追い返されてしまうからね。

第2の秘宝が日光剣であり、それは琵琶湖の大なまずの腹の中にあることを、前鬼さまは教えてくれる。これで、残る第3の秘宝のありかをさぐればいいことになった。それはおそらく後鬼とやらが知っているはず。そこで、後鬼やーいである。

暗闇の恐怖

後鬼も物の怪の洞窟の中にいるはずと、ヘトヘトになるくらい探しまわった。迷路に弱いおじさんの方向感覚はめちゃめちゃになり、ここはどこ？って感じになっちゃったんだ。

「ったく。おやじってほんとに迷路に弱いんだから……」

息子がぶつくさいいながら、かわってくれた。

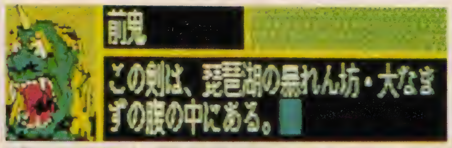
「ほら、ここでワープさ。こういう場合、ワープとか動くカベとかのしかけがあることが多いんだ。そのくらい予想してかかんなきゃね。ゲーマーの常識！」

はは――っ、息子さま、ゲーマーさまである。

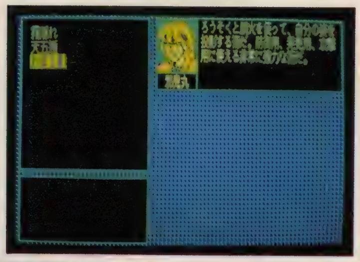
で、前鬼の洞窟から後鬼の洞窟へとワープ。ところが、ここで困ったことになった。それまで、現在位置と4方向が見えていたのに、現在位置しか見えなくなって、あとは真っ暗！　ど、どーしたんだ。こりゃ。思わず、たじろぐおじさんであった。

「ろうそくがなくなったんだね」

と息子。さっそく持ち物を調べてみると、2本持ってたはずのろうそくがない。息子さまのいうとおりだった。物の怪の洞窟の中を、あまりに長い間歩きまわったんで、ろうそくが燃えつきたのかもしれない。

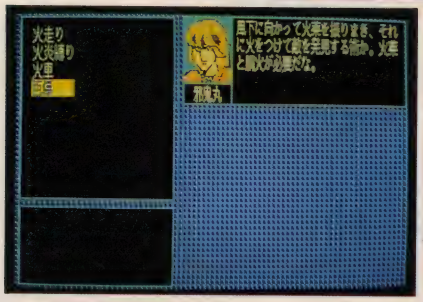


生駒山中の前鬼。うぬぼれ屋で誇り高いやつだ。



敵をたおし、なにやら強そうな術を手に入れた。

ようやく後鬼に会えたと思ったのに。



ちっ、この大酒飲みめ！

なけなしの金をはたいて酒を買う。おや、金が足りない。どこかでかせがなくちゃ。

しょうがないから、息子のリードで物の怪の洞窟をぬけ出し、アイテム集めをする。蜘蛛縛り、百爆、おぼろ影なんて、なにやら強力そうな術の巻物も手に入れた。もちろん、お店でろうそくも買ったよ。

後鬼に会う

ようやく後鬼に会えた。しかしまた難題が待ち受けていたんだ。後鬼め、

「酒を30本持ってこい！」

なんていうんだ。まいったね。おじさん、酒なんて持ってないもんね。そこでまた、酒集め。やんなるね。

酒30本となると、けっこう重い。制限重量が1万5000匁と決められているので、持ち物をいくらか捨てなくてはならない。おじさんは、せっかく手に入れた槍などを捨てた。後鬼のやつめ！

後鬼の教えてくれた第3の秘宝のありかは、竹生島。ということは、先日小源太で行ったことのある、石川五右衛門にちがいない。

とにかく、琵琶湖へ行ってみよう。だが待てよ、琵琶湖へ入るには、幻妖斎の力を借りなくてはならないぞ。先月号で小源太が竹生島へわたったようにね。というわけで、例の密会場所へ行くことにした。10日目ごとにしか、仲間と会えないから、その間また、アイテム探しでもしようか……と思って洞窟を出ると、おや、行く手から1人の忍びが走ってきた。この男、風魔の小太郎とかいって、いきなりいいがかりをつけてくるんだ。そのうえ、こいつはそそっかしいらしく、巻物を落として走り去ってしまった。頼りない忍者だねえ。あはは……なんて笑ってると、ドシン。変な男が、ぶち当たってきた。こいつ、スリなんだって。邪鬼丸くんも、風魔の落としていった巻物をスラれてしまったというわけ。

災難はそれだけではなかった。息つくヒマもなく、今度は猿飛佐助にバッタリ。猿飛は、風魔から奪った秘伝書を返せと迫るんだ。そして、戦いをいどんでくる。オレ、そんなもん持ってないヨーなんていっても、聞いちゃくれない。なんとか応戦する。

さすが猿飛、こっちがまじめに応戦していると、最後に信用してくれて立ち去るんだが、まったく疲れるよ。ちなみに、この秘伝書は、正伝新陰流とかいって、ほら、先月、小源太が柳生に泊まったとき、石舟斎の家から盗まれた秘伝書と関係あんじゃないかなぁ、とおじさんは思うんだがね。

このゲーム、こんなふうに、3人の主人公のストーリーがうまくからみ合ってるようだね。なかなか、味わい深いゲームだと、おじさんは感心してしまった。

幻妖斎と比叡山へ

10日目になった。さっそく密会場所へ行って、小源太、幻妖斎と会う。

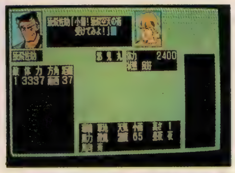
「幻妖斎どの、ぜひ同行願いたい！」

とばかりに誘ってみたが、断られてしまったんだ。どーしたらいいんだ。小源太には同行してやったくせに、どーしてオレには……、なんてひがんでみてもしかたない。要するに、システムがそうなっているんだろう。それなら、自力で水をわたる方法があるにちがいない。おじさんは、ここで自力更生を誓った。

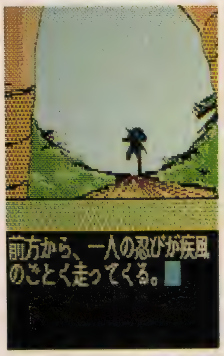
今まで集めたアイテムを調べてみる。あった、水蜘蛛！　例の、忍者が足につけて水をわたるという、カンジキみたいなやつだ。これにちがいない。さっそく水蜘蛛をためしてみる。だめだ。浅瀬には入れるんだが。

後鬼が忍法書のありかを教えてくれた。

猿飛さん、いいがかりはやめてくれよ。

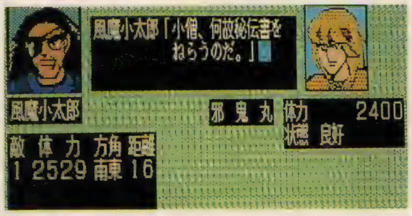


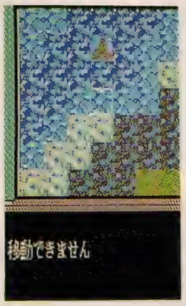
さすが猿飛、なかなか手ごわい。



行く手から、1人の男が……。

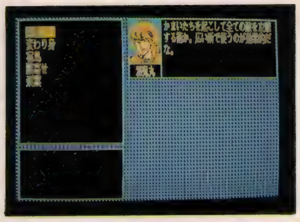
おれ、ねらってなんかいねーよ。





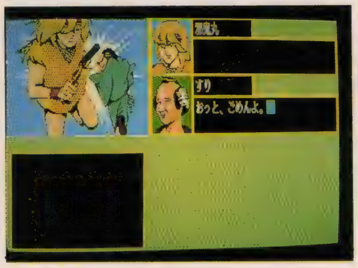
水蜘蛛だと、ここまでしか行けない。

「疾風」は強力な術だ。



そそっかしいやつめと笑ってたら……

水晶や鉄がどっさりあるところ。



巻物をすられちまったよ。

頼もうと思ってたのに、逆に頼まれてしまったよ。

しかたない、次の10日目にまた、幻妖斎に頼んでみよう。金でもやったら、ついてきてくれるかもしれない（大人は、すぐ金で解決しようとするからイヤだね)。それまでの間、またアイテム探しをする。いつなんどき手ごわい敵が現れるか知れないので、こまめにセーブしながらね。

そして「疾風」という強力な術も見つけた。こいつは、かなり使える術だからありがたい。そのほか、マップ右下隅に、水晶のどっさりとれる場所を発見。水晶は、火薬の材料にはぜひ必要だから重要。また、そのすぐ右横で鉄が得られる。いってみれば、このあたりは鉱山地帯といったところかな。

で、次の10日目。幻妖斎、小源太に会ったんだけど、幻妖斎を誘うどころか、逆に彼のために比叡山へ行くことになってしまったのだ。同行に同意すると、2、4、6、8のキーはきかなくなり、カーソルが勝手に動きだす。あれよ、あれよという感じ。

比叡山へ行く途中、一行は篠原村へなぜか寄る。そしてお店へ入る。なぜこんなところへ入るのかなあ、と思いながら商店リストを見る。水蜘蛛の下に、忍び舟というのがある。これで、おじさんはピーンときた。琵琶湖へは幻妖斎は同行してくれないかわり、幻妖斎のいうことを聞いて比叡山へ行けば、琵琶湖をわたる手段があたえられる！ そのためにわざわざ篠原村なんてところへ寄って、忍び舟を手に入れさせる！ これだっ！ 忍び舟なら水をわたれて、大なまずを！ ！を連発しちゃったけど、年がいもなく興奮しちゃったんでね、お許しくだされや。

コンピュータに導かれて、という感じで比叡山の洞窟前へ到着。ここで幻妖斎のやつ、おじさん（邪鬼丸）と小源太に霧隠才蔵を押しつけて、ひとり洞窟の中へ入っちゃうんだよね。

ここで、おじさんは先月号の幻妖斎のストーリーを思い出した。先月、幻妖斎はここで霧隠才蔵と戦って霧の術でたおされた。あのとき、戦いますか？という表示に対して、いいえとやってみたら、

「ここはいったん引き下がったほうがよさそうだ」

「邪鬼丸と小源太の力を借りられればよいのだが……、一度話してみるか」

という、幻妖斎のセリフが出てきたのだ。それがこのことだったのだ。

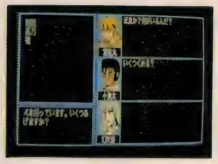
さて、霧隠才蔵だが、霧の術をかけてきた。おじさんの邪鬼丸は被害を受けるが、小源太はケロっとしている。小源太は毒に強い。霧の術はたぶん、毒を使ったものなんだろうね。

才蔵はそこで姿をくらまし、邪鬼丸もなんとかもちこたえたところで、幻妖斎が洞窟から出てきた。ニャロメ、人をこんな目にあわせて、なんて思うのもつかのま、3人は別れてしまったんだ。しかし、忍び舟は大収穫。

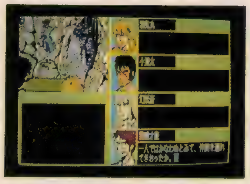
RPG少年の父による

同時進行 苦闘レポート

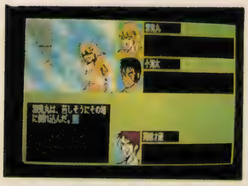
大なまずをたおし、日光剣を手に入れたぞ!



旅の途中、物をねだられたりする。仲間なんだから分けてやろうな。



比叡山で霧隠才蔵と会う。



く、苦しいよぉ。

これでひとまずお別れ。

やっぱり五右衛門だったか。

なぜ邪鬼丸を恨んでいるんだ、この子たち。

はたしてこの手紙の内容は……?

日光剣発見

琵琶湖へ急げ! おじさんの心は躍る。忍び舟なら絶対水をわたれる。おじさんは確信していた。その結果……、やったあ! スイスイと琵琶湖をわたれたじゃないか。うれしかった、ほんと。

大なまずはいずことばかりに湖上をうろつきまわった。そして竹生島付近で、ついに発見!

「大なまずは火に弱い」という意味のことを、どこかの町で出会った人に聞いたことあるので、火術で攻めようと思ったんだが、材料不足で使えず。しかたないので、鉄拳で戦う。

しんぼう強く攻めているうちに、大なまずダウン。みごと第2の秘宝、日光剣を手に入れることができた。めでたし、めでたしというところだが、もう1つ、第3の秘宝を探さなくてはならない。

後鬼の話によると、それは竹生島にあるという。それならすぐ近くだ、急げ。竹生島なら、小源太で来たことがある。五右衛門の盗賊とりではすぐにわかる。

忍法書はやはり五右衛門が持っていた。しかし彼は、それを簡単にはわたしてはくれなかった。

彼は大勢の子どもたちをかくまっており、その子どもたちは、ある理由(ここには書けない。各自プレイして確認してほしい)で邪鬼丸を恨んでいる。もし、忍法書がほしいなら、子どもたちを殺してから奪え。こんな難題を五右衛門がもちかけてきたんだ。

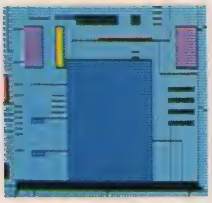
子どもを殺す! そんなことを、おじさんにはできないよ。だから、断ると、小屋の外へ追い出されてしまったんだ。困ったね、おじさんは。しかし、ここであきらめるわけにはいかない。もう一度かけあってみるしかないぞ。

そこで、もう一度小屋へ入ってみた。すると、どうだ。甲賀忍法書と、邪鬼丸あての手紙が残されていたんだ。ばんざーい。おじさんの邪鬼丸は、五右衛門に人間性をためされてたんだなと思うよ。どうしてなかなかこわいゲームだ、ホント。

今月の言い訳

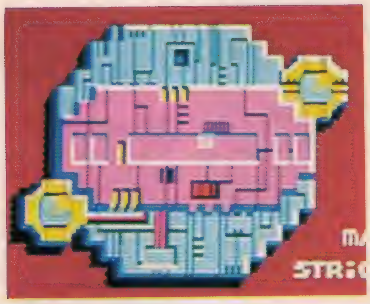
今月はここまで。とにかく内容が濃いので、邪鬼丸だけで終わってしまった。許せ。来月はもっとがんばって、幻妖斎もバッチリレポートするからね。このゲームもいよいよ発売されて、もうプレイしている読者も大勢いるだろうと思う。アドバイスやはげましのはがきを待ってるよ。しかし、電話はやめてね。おじさん、いつもふらふら出歩いているもんで、編集部にいないこと多いし。ほかの人にも迷惑だからね。そこんとこ、よろしく!

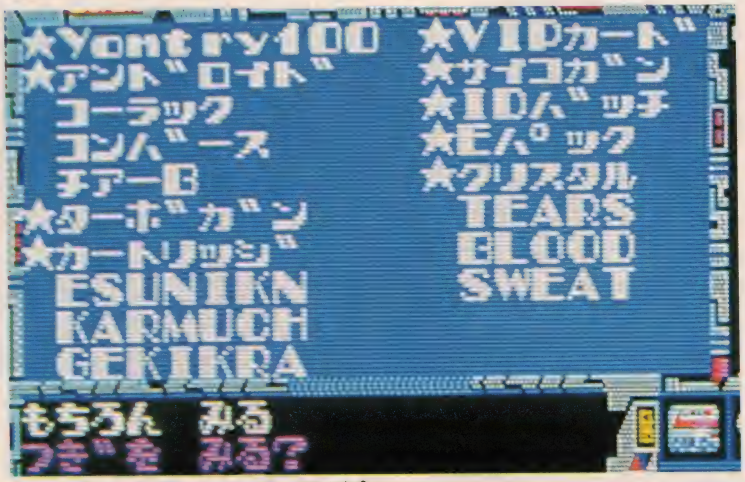
同時進行RPGレポート



ついにやったぜ帝星を！ KGD星域の平和はオレの手で守ったぞ

PSYCHIC WAR 最終回





↑持ち物はこれで全部。ちゃんとそろってるかな？

まずは態勢を整えて

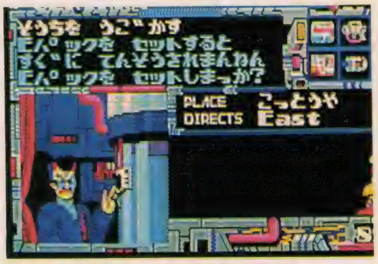
最近めっきり寒くなってきたね。ぼくなんかうっかりしてたらカゼひいちゃって、いや、まいったもんである。体調が悪いとムリがきかないし、ほんと健康でいるってのは大事なことだったんだね。

でもって、この『サイキックウォー』の同時進行レポートもとうとう今月で最終回となった。かれこれ半年も続いてたことになる。ま、ぼくがやったのは後ろ3分の2だけどね。

なにはともあれ、最終回は「やったね、帝星攻略編」。MYAHKUNいきまーす。

帝星（セルマー星）へは、もちろんシャトルなんか出ていない。じゃあどうやって行くかというと、ラムサから転送装置を使うってことになる。転送装置の場所は、もうわかってるよね。そう、2階のこっとう屋の奥にあったやつ、アレなんだ。この装置も今までのヤツと同様、動かすためにはEパックが必要だ。

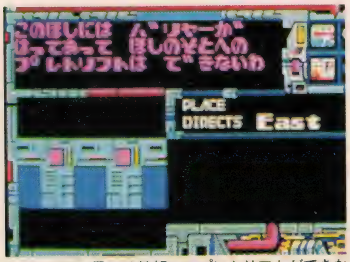
EパックがあるのはアルテックとシュアのBIGストックだけど、この2つの星から



↑こっとう屋から、セルマー星へ転送だ！

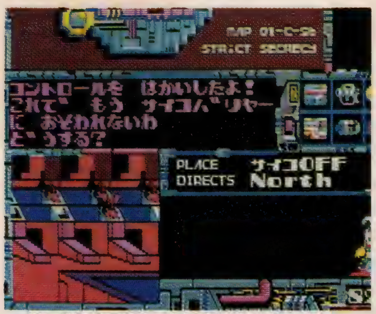
帰ってくるには転送装置を使わなくちゃならないから、ラムサにもどったときにはEパックはもうないってことになる。そうならないためには、まずラムサでプレトメモリーしておいて、Eパックをとったらプレトリフトで帰ってくるようにすればいいわけだ。

セルマー星は帝国の本拠地だから、当然のように守りもかたくて、強い敵がうようよしている。あとであわてないためにも、セルマー星に行く前にこちらの4人のレベルをめいっぱい上げておいたほうがいいぞ。レベルは事実上15が最高みたいで、それ以上はレベルの表示はふえていくけど、パワーやESPがアップしてくれなくなる。そういうわけだから、とにかく4人ともレベル15にしてしまおう。レベルアップには、やっぱりシュアのVIPルームあたりがおすすめだ。なんせヒルスタン1ぴきでEXPが42だもんね。ここ

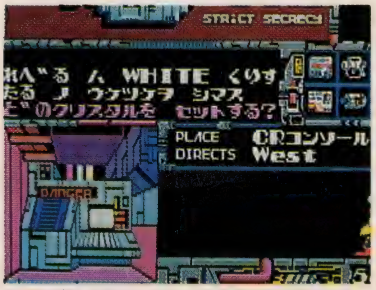


↑セルマー星では外部へのプレトリフトができないんだって。

■工画堂 PC-8801mkIISRシリーズ、PC-8801mkII、PC-9800シリーズ 8,800円 FM-7シリーズ、X1シリーズ、MSX、MSX2も発売予定

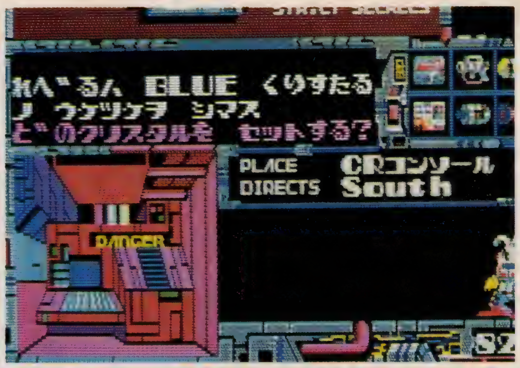


↑例によってオートレイガンのコントロールをぶっこわす。

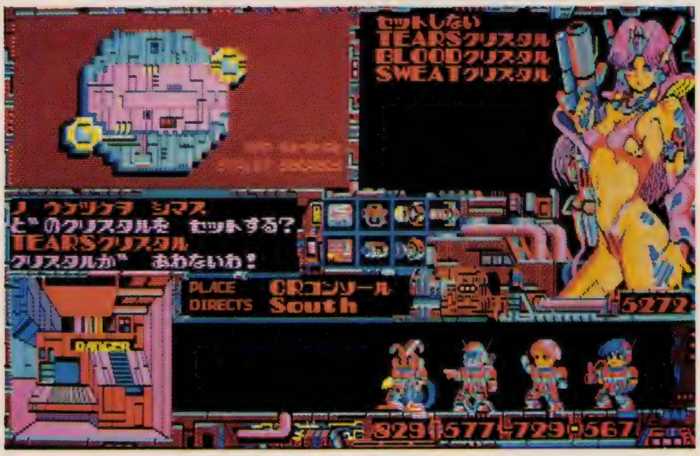


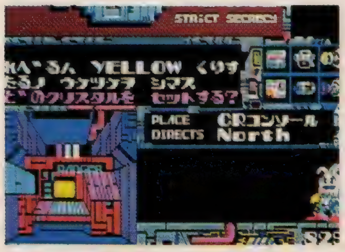
↑まず1つ目のコンソールにクリスタルをセット。

➡次に2つ目を……。

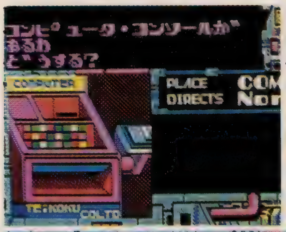


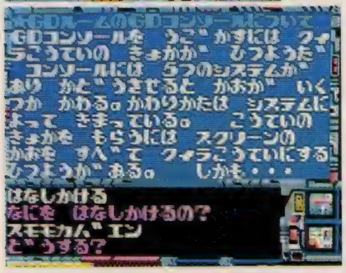
セットするクリスタルをまちがえると、攻撃されてしまうのだ。⬇





⬅3つ目のクリスタルをセット。





⬅COMシステムにパスワードを入れるとGDコンソールの使い方が表示されたぞ。

じゃ1回に敵が10ぴき出てくるから、全部でEXPは420にもなる（実際はスティーマーもいっしょに出るから400ちょっとだけどね）。これを何回もくり返せば、レベルアップなんてあっという間さ。

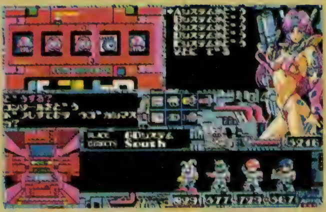
そしたらいよいよセルマー星にのりこむぞ。3つのクリスタルはちゃんと持ってるな……と。それじゃ、転送!!

ヤバくなったら即逃げろ

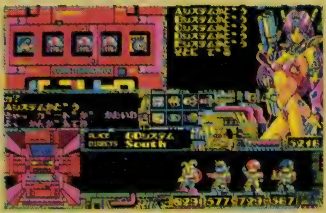
セルマー星は地上3階建てで、あと地下の部分が少しある。星そのものはそれほど広いわけじゃないけど、先月号の白地図を見てもらえばわかるように、やたら細かく区切られているから、注意していないと迷子になりかねない。というより、マップをよく見ていないとほぼ確実に迷子になるといってもいいくらいだ。全体的にかなり大まわりもしなくちゃならないから、マップにはいつも注意しておこう。

ラムサから着くのは、1Fの中央の広場だ。すぐ裏にはポートOUTもあるから、どうしてもヤバくなったときには、ラムサに逃げ帰って態勢を立て直すこともできなくはない。でも、ここは一気に決めてしまいたいよね。

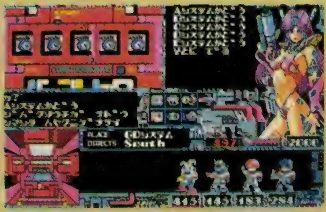
セルマー星に来てまず出くわすのがオートレイガンの歓迎だ。これがいたるところにあるもんだから、とにかくこれを黙らせないと危なくて身動きがとれない。1Fのシステムのコントロールは地下にあるから、まずはここを破壊するのだ。



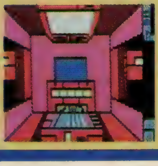
↑さ～て、パズルに挑戦だ。



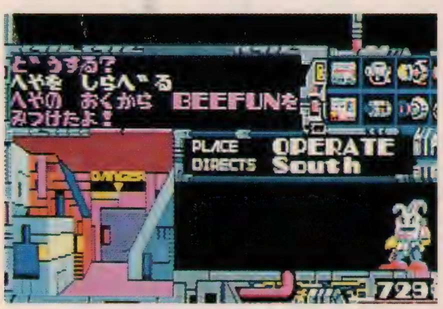
↑左のアッカンベーが出ると攻撃されちゃうのだ。



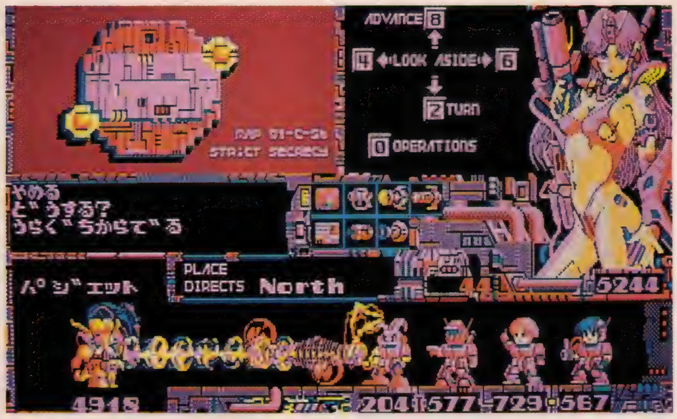
↑やった、5つそろったぞ。



コンソールが動いて、裏口が現れた。



↑ 少しもどって、脱出ポットのキーを手に入れないとね。



↑ う～、時間がないのにジャマなやつだ。

1Fで注意しなくちゃならないものに、バイオビーストのスリフライがある。今までのバイオビーストはいつも同じ場所にしか現れなかったけど、こいつはいつどこで出会うかわからないからやっかいなのだ。だから、移動するときはいつもスペースキーだけじゃなくて[f・1]キーにも指を当てておかなくちゃならない。そうそう、ターボガンのカートリッジはアルテックで手に入れたメルトダウンのGEKIKRAにしておくこと。

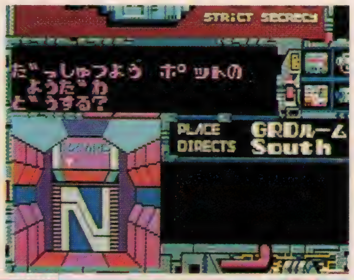
さて、地下のサイコOFFを破壊したら、次に2Fと3F用のコンソールもぶちこわす。これは3Fにある。これでやっと安心できるかというと、じつはそうでもないんだよね。なんたって敵が強いのだ。メガシールドだって通用しない敵もいるくらいだしね。なかでもシビルボムなんかはパワーが7200もあるんだもん、まともに勝負したら、いくらこっちが強くなったとはいっても勝てっこないのだ。こいつに勝つためには、つねにこっちのサイキックパワーを最高にしておいて、いざ出会ったらシールドを有効に使って、小刻みにパワーをうばっていくしかない。でも、ビームの合間をねらうタイミングがむずかしいんだよね。ま、ヤバくなったら迷わずテレポートで逃げるってことも必要だね。

爆破作業は慎重に

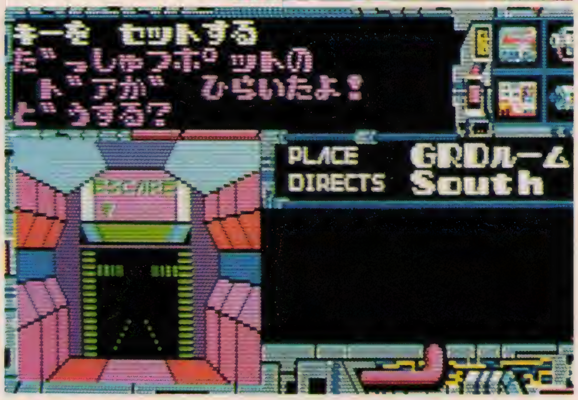
オートレイガンを完全に黙らせたら、いよいよ最終目的の帝星の爆破作業にとりかかることになる。爆破といっても強力な爆弾を持ちこむわけじゃなくて、帝星の自爆システムを作動させることで目的を果たそうってことなのだ。

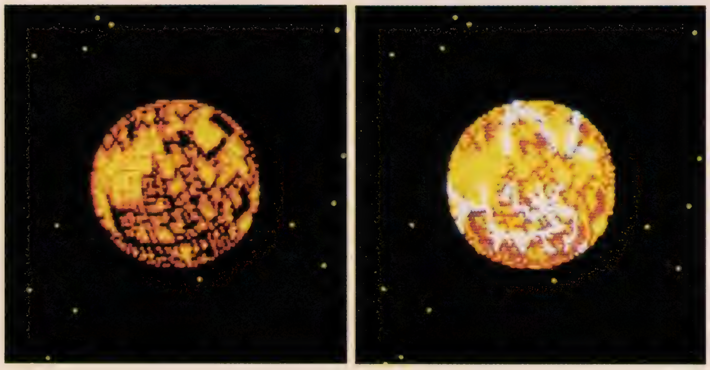
具体的には、まず3Fにある3つのコンソールにこれまでに手に入れた3つのクリスタルをセットすることから始まる。これらのコンソールには順番があって、最初はここ、次がこれ、というように決められた順番でセットしていかなくちゃならないのだ。しかもどのコンソールにどのクリスタルをセットするのかがまったくわからない。どこにもヒントが出ていないのだ。結局、試行錯誤してみるしかないんだよね。

3つのコンソールは近くにあるようでいて、じつはいったん1Fまでもどらないと次のコンソールに行けなかったりするもんで、行ったり来たりがとにかくいそがしい。だから、ここではプレトリフトを有効に使って、少しでも移動の手間を省くようにしたほうがいいだろう。どうせ帝星から脱出するのにプレトリフトは使えないんだから、出し惜しみをする必要なんかないのだ。



BEE FUNをセットして、ポットから脱出だ。




➡ そして帝星は炎に包まれたのだった（じつはこれは逃げおくれたときのシーンなのだ）。

で、3つのコンソールの場所なんだけど、これはさすがにヒミツである。最後の最後だもんね。いくらなんでも発表はひかえようってことなのだ。ここはあくまでも自力でやってみてくれい。

さあ、いよいよ大詰め。あとは2Fにある自爆コンソールをセットするだけだ。コンソールの操作の仕方はCOMシステムで聞き出すことができる。それによると、自爆コンソールってのは、なんと絵合わせパズルになっているのだ。3種類の絵が現れるパネルをうまく操作して、5つの窓全部にクィラ皇帝の顔をそろえればいいってぐあいだ。クィラってのは帝国のなかでいちばん勢力の強い種族のこと。前作の『コズミックソルジャー』をやった人なら知ってるよね。で、やってみたんだけど、これがまあ、むずかしくはないんだけど、けっしてやさしくもないってな感じだった。(操作の仕方は図にしといたんで、そっちを見てほしい。)

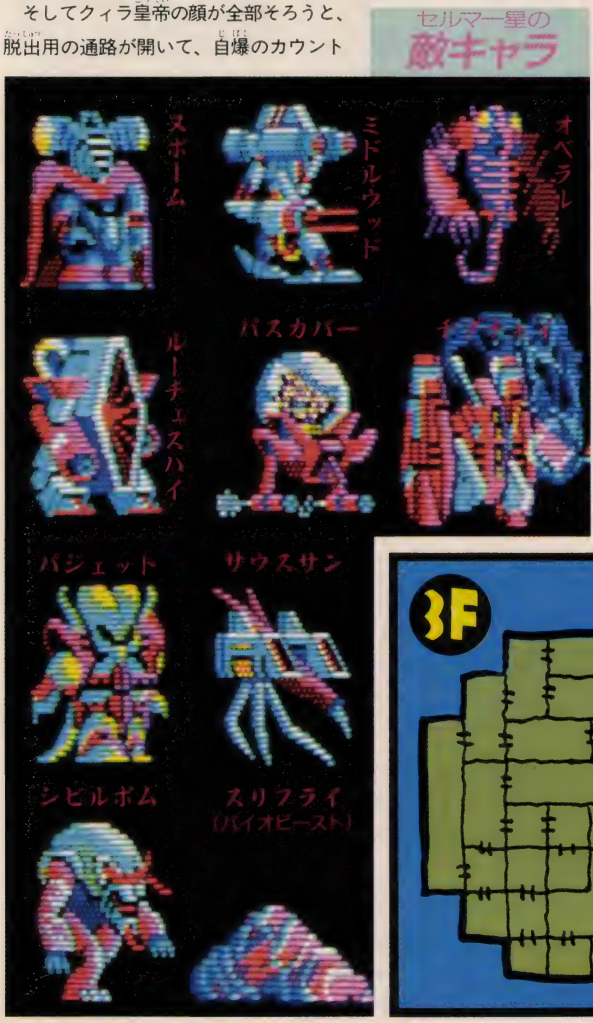
そしてクィラ皇帝の顔が全部そろうと、脱出用の通路が開いて、自爆のカウントダウンが始まった。制限時間は500。この間に脱出ポットから逃げ出さないと、こっちもおだぶつになってしまう。500ってのは逃げ道さえちゃんとわかっていれば、そうあわてる必要はないという程度の時間だ。この時間の間に、脱出ポットのキー(BEEFUN)を手に入れて、ポットまでたどり着ければメデタシメデタシである。とはいっても、ほとんどが1マスごとの部屋ばかりだから、景色がどこでも同じだし、時間が迫ってあせったりもするもんだから、一度は迷子になるんじゃないだろうか。今月の白地図も、最後の部分は秘密になっているから、残りの短い時間でマッピングをやりながら、ポットまでなんとかたどり着いてみてくれ。ま、それはそれで新たな発見があるかもしれないし……ムフフ。あと、カウントダウンが始まるとセーブができなくなるから、爆破コンソールを操作する前のところで必ずセーブしておいたほうがいい。

とにかく無事逃げられれば、妙に明るいエンディングが待っているぞ。もし間に合わないと、帝星といっしょにこっぱみじんだけどね。

というわけで、終わったぁー。いやあ、なんとか最後まで行けてよかった、よかった。この充実感がたまらんねぇ。今回のせることはできなかったけど、エンディングもよかったし、このエンディングを見たいって人は自分で最後までやってみようよね。残念なのは、移植のほうがおくれていることで、どうやら今年じゅうには88と98でしかプレイできそうもないってことか。PC以外の機種の人はもうちょっとがまんしなくちゃダメみたいだけど、とにかくこの『サイキックウォー』、おもしろいってことは保証しちゃうから、発売されたらぜひやってみてね。

どうしてもわからんってことがあったら、Q&Aのページで答えてあげるからさ。

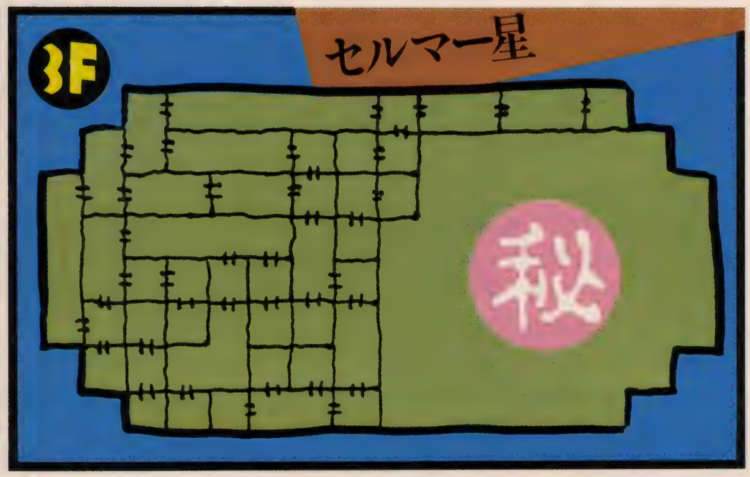
それではまたの機会まで……BYE!



GDコンソールの動かし方

Aシステム	○	○		○	○
Bシステム		○		○	
Cシステム		○	○		○
Dシステム	○	○	○	○	
Eシステム	○	○		○	

■それぞれ○の部分が入れかわる



ダ・ビンチ二人三脚

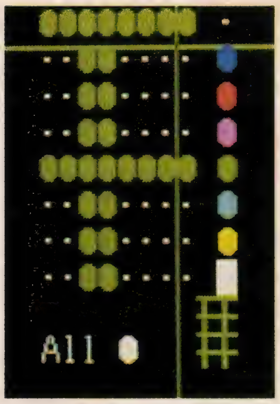
©加藤直之／早川書房(ハヤカワ文庫「グイン・サーガ」ポスターより)

ダ・ビンチで年賀状を

㊐たっだいま〜！
㊉あ、お帰りなさ〜い。どうもおじゃましてま〜す。
㊐あ、ど〜もいらっしゃい。(愛機8801mkIISRに歩みよって)元気にしてたか〜い。さびしかったよ〜♡ すりすりすり。
㊉う〜いつ見ても不気味な性格の先輩じゃ〜。あ、いえタクミ何もいってないですよ。それよりほらっ、昭和63年の年賀状、ちゃんと買ってきましたからね。レタリングがいやだからといって死んだふりなんかしたら怒りますからね。
㊐あはっ、先月は失礼しました。もともと「ダ・ビンチ」は字よりも絵のツールだからドットの目立たないきれいな文字を、なんて考えると頭がいたくなってくる。それならいっそのこと、絵をかく気分で文字を書いてみよう、と思い直したわけです。初めから、ワープロディスクみたいにはいかないんだって割り切って、ワープロディスクにはできなくて「ダ・ビンチ」にできることはないかな？とよォーく考えてみました。
㊉う〜ん、「ダ・ビンチ」の有利な点は色が使えるってことかなァ。あと自分で字が作れるよね。個性的な字が作れるってことかなァ。でも長い文章はたいへんよね。文字機能を使ってもワープロみたいにはいかないし……。
㊐まとめると──①いろいろな色が使える。
②個性的な文字を作れる。
③文字の数が多いものは不向き。
というところかな？
㊉そんなもんでしょう。あ、字数を少なくってところ、年賀状に使う文字で、賀正や迎春、謹賀新年などが短くてちょうどよさそう。あとアルファベットで、A HAPPY NEW YEAR！なんかも書きやすそうだね。
㊐いいね。それでいってみよう。

パレット機能を使って

㊐前からやってみたかった方法があるんだけれどいいかしら？
㊉どーぞ、どーぞ。
㊐これはあまり画数の多くない文字に向いているから、アルファベットでやってみようと思います。まずペイント機能のパターンモードに入って縦横の格子じま模様を作って画面にペイントします。
㊉グラフ用紙みたいね。
㊐で、そのあと中の4角のところをぺっぺっぺっとぬってゆきます。文字ができたら、線の部分をこの画面でいうと緑色の線を、地の色の黒でペイントしますと……。
㊉わ〜、文字のところだけきれいに残った！ そうかァ、縦と横の線がみんなつながっているから一度でぬりかえができるわけだ。
㊐なかなかおもしろい方法でしょ？ じつはこれ、編集部に来てた「ダ・ビンチ」CGでこの方法を使ってかいてある作品があって、それを参考にさせてもらいました。
㊉あはっ、どうりでねー。

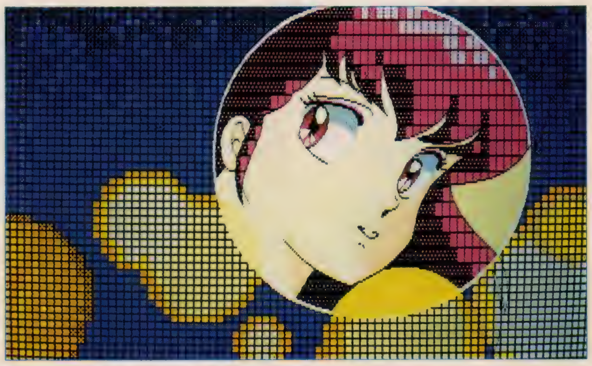


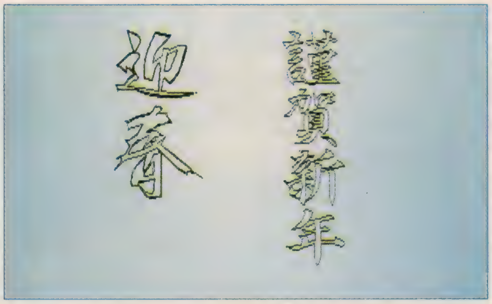
4角の中をぬって文字を作る。

線をペイントして消すと……。

プリントアウト用に下地を白にリペイント。

「小島直哉」さんの作品。背景の効果がとてもすてきにまとまっています。





毛筆ふうな文字を書いてみました。

色をいろいろに変えて——。

ハンコでペタッと押した感じにしてみました。

毛筆ふう文字に挑戦！

㊐あともう１つはスタンダードなやり方ね。フチ線をかいて、ペイントしました。文字は今まで来た年賀状の文字を拡大コピーして参考にしました。
㋟やっぱり大きく書いた文字のほうがドットが気にならなくていいみたいね。でもプリンターで出力するときの大きさはだいじょうぶなんですか？
㊐カセットサイズでプリントアウトするつもりでかいたので、画面いっぱいの大きさがカセットと同じ大きさ。と考えると「謹賀新年」も縦５cmぐらいで納まるはずです。
㋟わ〜、だんだんお正月気分になってきたなァ。プリントアウトするのが楽しみ！　文字が終わって次は絵ですよね。がんばっていってみよう！

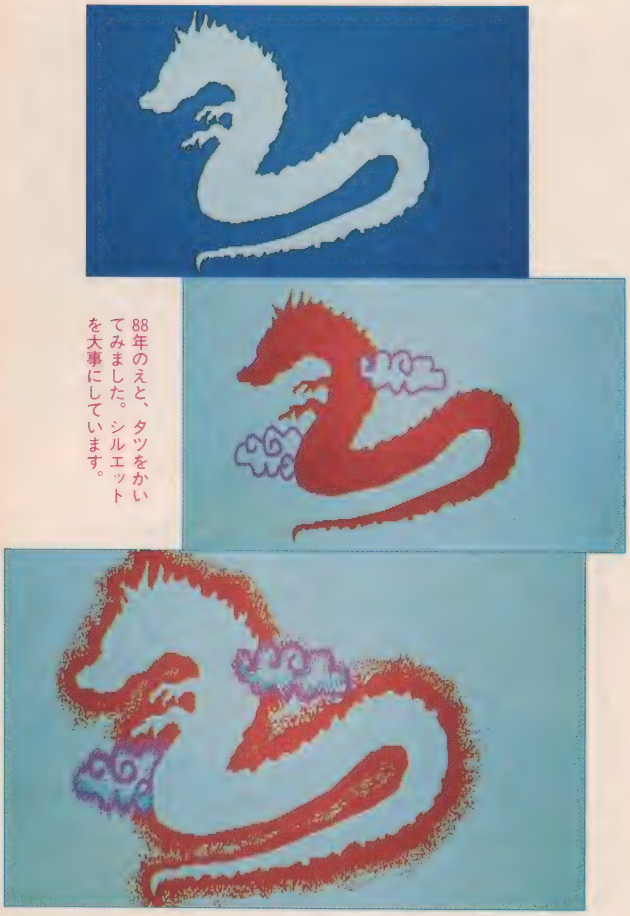
消しゴム機能を使ってみる

(白)わっ、梅の花だァ。紅梅ですね。これはあの先輩の大好きな太い線でかいて、あとから白い線でまわりをけずる方法でかいてますね。そういえば線がはみ出したっていって白い線で上をなぞっていましたね。どうして消しゴム機能を使わないんですか？

(白)ギクッ！　え〜とですね。つまり、あの、じつは買ってから2年たつけどほとんど消しゴム機能って使ったことないのです。

(夕)え〜、うっそ〜！　本当にしょーもないなァ。二人三脚を読んでくれている人になんていったらいいんですかっ！

紅梅の一枝。スタンダードな絵柄です。



88年のえと、タツをかいてみました。シルエットを大事にしています。

（ものすごく本気になって）いいですか？　使ったことないんなら使いましょう。マニュアルをちゃんと読めばわかるはずです。ほら、１ステップから10ステップまで前やうしろにいったりきたりできるわけでしょ？　梅の花をかいたときペイントが１回はみ出したのをはみ出す前にもどせるはずですよ。ほら、うまくいった。なかなか便利な機能じゃないですか。

(白)え〜と、実行アイコンを押すと手順が消えてしまって、それよりあとには行けなくなるわけかァ。タクミ君、どうもおせわさまでした。絵をかいているとどうしても、10ステップとかいうんじゃなくて目に見える範囲で消したほうがわかりやすいんで、コピーとか、太い線とかを使ってばかりいたんだよね。でもこれだとペイントではみ出したりしたときに便利だものね。食わずぎらいでしたゴメン！

(夕)うむ、よろしい。ところで、センパーイ♡じつはですね、かいてもらいたい絵があるんですけどォ。

(白)え〜となにかな？　なんか断れない雰囲気になってしまったなァ。え？　少女マンガなの、花とか細い胃の痛くなるような線でかくあれ？

(夕)SFですよ！　ほらこの絵、今まで教わったフチ線をかいてペイントする方法だとアニメっぽくなってしまうでしょ？
　なんかイメージがちがうんですよね。何かいい方法ないかなァと思って……。

(白)あるにはあるけどね、大変だよ〜。

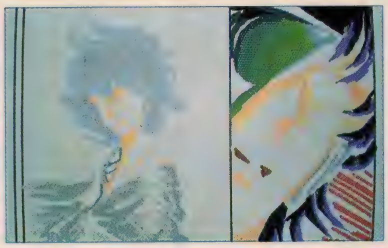
(夕)どうぞよろしく！

(白)ヒェ〜ッ。

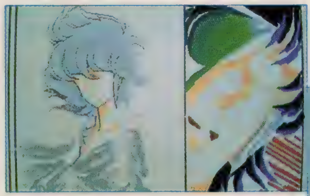
カセットデッキを使う気分で……使えます。

これは、マウスを使うときやすいです。

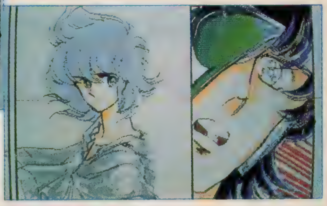
色をだいたい入れてから、線を――。

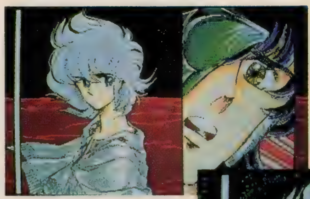


いつもとちがう手順で絵をかく



光のハイライトやカゲを細かく直して――。





はがきにプリントアウトするときは、背景を単純に。

Ⓒ佐々木淳子／小学館（コロネット「ダークグリーン」より）

㊏え～と、初めにできるだけしっかり下絵をセル板に写しまして、どんな色を使うかもだいたい決めておきます。下絵をディスプレイにはりつけたら、太めの線を選び、油絵をかく感じで下線からあまりはみ出さないように、画面にのせていきます。

㊇あまりはみ出さない……ですか？

㊏少しぐらいはみ出しても、あとで白い線で消せますから……。あっと、この場合は手順で消すんじゃないですから、消しゴム機能は使いませんよ。ざっと色をのせ終わったらフチ線が必要な場合はフチ線を入れます。

㊇いつもと逆の方法なんだ。色を細かくおいていくためにセルの下絵をきちっとかくわけですね。

㊏で、線を入れたあと、背景や、細かいとろの修整をしてできあがりです。字で書くとすぐできるみたいに聞こえるけれど、すごい手間ひまのかかる方法です。扉の絵もこの方法でかいたんですよ。

㊇この絵、はがきに使えます？

㊏カセットサイズでプリントアウトするときは、私のところのPCPR-101TLだと両端が少し出るから絵をこわさないように両方の端を2㎝ぐらいけずるとうまく入ります。

㊇タクミのところにはプリンターがないからインクリボンだけ持って借りにきますね？　よろしく先輩！

㊏どーぞどーぞ。さて来月だけど、コピーとブラシ、それからスクリーントーンやマンガ風な表現をやってみたいと思っています。女2人ってのはどうも足が浮いてしまって困ります。ほかの「ダ・ビンチ」ユーザーの方の意見をいろいろと聞かせてください。よろしくお願いします。

㊇どうぞよろしく。◇

これも油絵ふうにかきました。

CGの巨匠　PC-98シリーズ、12月20日ごろ発売

Ⓒ小学館Ⓒ新企画社・HAL研究所
Ⓒ高橋留美子・キティ・フジテレビ

本格派のCGテクがマイコン表示で操作かんたん。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

PC-88シリーズ（5インチディスク）
X1シリーズ（5インチディスク）
FM-7/77/AVシリーズ
（3.5・5インチディスク）

定価(各)6,800円
好評発売中

「ダ・ビンチ」データ集
うる星やつらシリーズ①②　めぞん一刻シリーズ①②
●PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7シリーズ、共通〈5インチ2D版〉定価(各)2,500円 ●FM-7/77シリーズ専用〈3.5インチ2D版〉定価(各)3,000円　※いずれも送料含む。

ポプコム
ディスクCGコレクション1
PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH（5インチ2D版）対応
定価2,000円　※送料含む。

くわしくは、本誌カセットレーベル裏面をごらんください。

★98ユーザーに朗報！
ダ・ビンチPC-9801版5インチ2HD⑫、9,800円　12月20日ごろ発売

海外ソフトウェアダイジェスト

今月は、ゲームは1つで、ツール類が多くなった。毎年のことだが、今ごろは、予告ばかりで、ゲームは少なめである。クリスマスに合わせて、ソフトは大量にリリースされる予定である。AmigaWorldの広告によれば、タイトー・アメリカは、アーケードゲームを順次AMIGAに移植することを決定した模様である。Arkanoidシリーズといって、第1弾は、なつかしのブロックくずしである。どんなできかはお楽しみといったところか。

ぎっしりツールで遊ぼうよ

天空奇観

Galileo

『ガリレオ』とは、マニュアルによれば、デスクトップ・アストロノミーすなわち卓上天文学である。くだいていえば、パソコン版星座早見表である。アストロ好きの血がさわぐでしょう。だれが作ったかはすっかり忘れてしまったが、

「夜ごと広大無辺の……」

で始まる詩を思い出してしまう。

画面は、夜空を背景にしているので、いかにも地味である。教育ソフトの一種なんだろうが、とてもめずらしいので紹介することにした。

『ガリレオ』のおもしろさは、プラネタリウムに行かなくても、望遠鏡がなくても、よごれきった夜空を仰がなくても星座の観測が楽しめることである。時間的な制約もないし、場所的な制約もない。きょうの夜空でもよいし、あすの夜空を見るのもよいし、もっと未来の夜空でもよいし、過去にさかのぼってもOK。もちろん、アフリカはルワンダで見える星でも中国は天山で見える星を追求してもよい。変な話だが、時間を逆転させることで星座を逆に回転させたり、真昼に見えるはずの星座も観測できる。星座の動きは、20分を単位にしている。一日の動きを実時間でいえば、5～6分でシミュレーションできるのだ。まさしく、天空奇観である。これは、今世紀最後といわれる金環食のあった日の上海の新聞の見出しである。すっかり気に入ったので、借用することにした。

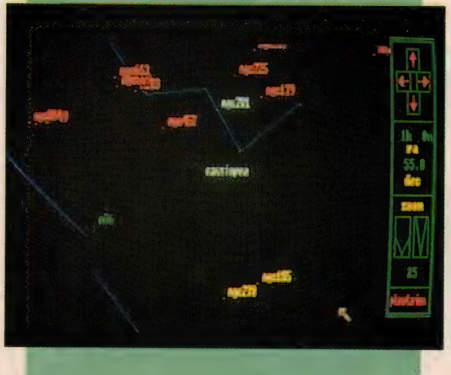
『ガリレオ』を使うと、ふだん自分が住んでいる地方以外の星を簡単に見ることができる。たとえば、カノープスは、沖縄のように、緯度の低いところからはよく見える。しかし、東京では、南の空のごく低いところにあるので、12月でもうんと高いところ、たとえば、高層ビルの屋上などからでないとまず見えない。ところが、『ガリレオ』で、緯度と経度を沖縄に合わせてやるだけでカノープスを観測できるのだ。ただ非常に残念なのは、星の等級によるかがやきまでは再現できないことだ。星や星雲のデータは、約1600もっているという。

遠方にある銀河系もデータに入っているので、SF小説によく出てくるアンドロメダ星雲などのおなじみさんの位置も確かめられる。そのほか、火星や金星などの惑星の運行、黄道の位置、月の満ち欠けなど内容はもりだくさんだ。

ところで、望遠鏡を発明したのは、ガリレオではなくて、オランダ人のホイヘンスである。しかし、望遠鏡を夜空に向けて天体を観測することを思いついたのは、ガリレオである。そこで、望遠鏡というとガリレオを連想するようになったのだという。

真ん中にあるのが北極星。

グッと拡大するとカシオペアが見えてくる。



きょうのデータ。月齢や日の出、日の入りまでわかる。

歩く恐怖は攻撃型貿易商人

Terror Pods

気味の悪い生き物のようだが。

またしてもイギリスはサイノシスのゲームである。前回の『バーバリアン』は、地下迷宮を探索するドラゴンスレイヤーの物語だったが、今回はがらりとおもむきを変えて舞台を未知の惑星コリアンに設定してある。

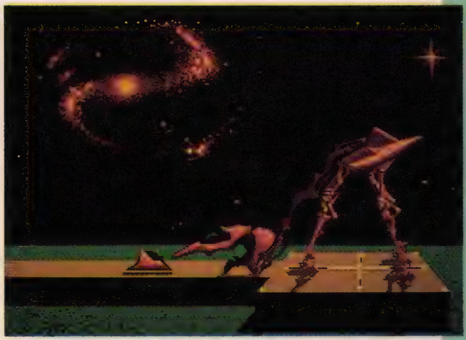
オープニングは、例によって凝りまくっている。『バーバリアン』での雷鳴が評判よかったのか、『テラーポッズ』でもカミナリが鳴る幕あけである。ガニ股のお化けのような乗り物に乗りこむところからゲームはスタートする。このガニ股のお化けが「テラーポッド」である。バトルスーツみたいなものである。Podとは足のことである。荒涼とした惑星コリアンの風景は、「テラーポッズ」のコンソールから通して見たものである。惑星コリアンは、とてもヒトの住める場所ではないが、鉱物資源はいたって豊富である。強力な爆薬となるデトナイト、エネルギー源となるキュアザ、強力な磁力を発生する金属のゼナイト、超硬金属であるアルマといったぐあいだ。なにやらあやしげな未知の物質ばかりであるが、どれも戦争に欠かせない戦略物資ばかりだという。これらの鉱物資源をめぐる戦いなのだ。

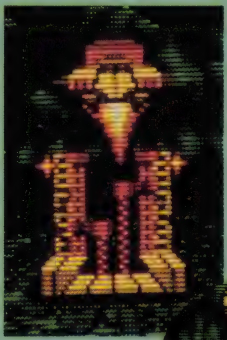
惑星コリアンには、鉱区が10カ所ある。そこでは、採鉱、抽出、集積、資源センターなどの施設やアルマを使った武器の製造工場などがあって、時計のように動いている。そこへやって来たのが敵帝国母船である。敵帝国母船の攻撃から施設や工場を守りつつ鉱物資源の回収にあたれというのがおおよその任務である。

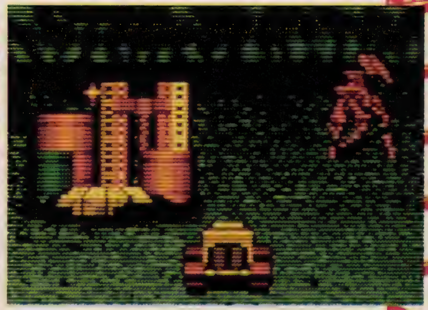
ところがなぜか惑星コリアンでは商品経済が発達していて、鉱物資源を回収するには、物々交換しなくてはならない。ややこしいことに、コロニーによって、ものの値段が微妙にちがうことだ。そこで、安い値段で買って、別のコロニーで高く売るという商売をしないと破滅してしまう。これは交渉しだいであるが、襲いくる敵をさけつつ、あるいは防御しつつ交渉するのはいそがしい。交渉には、ドローバーという装甲車を出してやりとりする。値段の交渉は、パネルを通じで行う。時間制限があって、ボンヤリしていてはいけない。株の売買の要領だ。

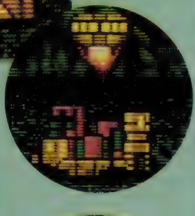
緊急の用が生じたときは、無線を通じて、メッセージを送ることができる。たとえば、いよいよデトナイトが足りなくなったら、無線を呼び出して〝EDES〟とタイプすると、デトナイトを補給してくれる。もちろん、何度も助けてくれるわけではない。また、施設をマウスで指示して、こわれないようにもできる。重要な施設は不滅化したほうが有利である。むろん、どの施設も不滅化できるわけではない。これも時間制限があって、いそがしい。

『テラーポッズ』では、貿易商人になるのだから、あっという間にゲームが終わっては、その手腕が発揮できないということだろうか、ゲームの途中でセーブとロードができるようになっている。奥の深いアクション型のストラテジーゲームである。


テラーポッドに乗りこむところ。

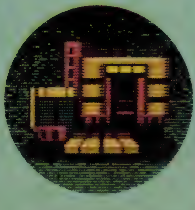

工場。上部にいるのはシャトル

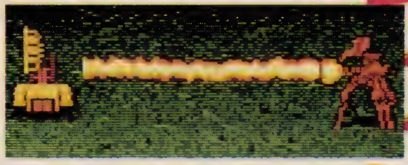

燃料貯蔵施設へ向かうドローバー。


燃料採掘施設。

惑星コリアの風景。真ん中は、キュアザを掘り出す施設。

鉱物処理施設。


資源センター。


攻撃を受けるラジオビーコン施設。

氷点下の惑星コリア。

ページめくりと数式めぐり

Page Flipper & Math Aquarium

アクエリアムは水族館の意味。

「ページフリッパー」というのは、アニメツールである。アニメーションのなかでもごく簡単なページめくりの原理を使ったごくシンプルなツールである。ページめくりというのは、パラパラまんがのことだ。ほら、教科書の端にまんがをかいて、パラパラっとめくって、絵を動かしたでしょ。ほかのツールで作った絵を指定した順番に次々と映し出すだけで、まったくアホらしいようなツールだが、だまされたと思って使ってみると、あっという間に病みつきになる。AMIGAの場合、こんな単純なツールでも十分に使いものになる。なぜなら、画像のフォーマットがきちんと定められているので、どんなツールでもデータの互換性があるからだ。お絵かきソフトで作った画像でも、ビデオカメラでとりこんだ画像でも互換性があるのだ。とにかく、ありとあらゆるソースから画像をとってこれるので、パラパラめくりアニメのように、データ量が多くても画像そのものを作るのには、苦労しないのだ。

まず、スクリプトファイルで画像の順番を指定する。ふつうのテキストファイルに画像のファイルネームを直接書いてやればよい。こうしてできたファイルを「ページフリッパー」が解釈して、フロッピーから画像を次々とメモリー内に読みこんでいく。そして、ファイルの順序に従って、次々と画像をディスプレイに映し出している。要は、これだけである。実際には、動きが単調にならないように、時間調整をする命令やループをつくる命令があるのだが、くわしくは触れない。それでは、どれくらいの長さのアニメが作れるのだろうか。これはメモリーがあればあるだけ有利である。352×240ドットで16色モードなら、2.5M(メガ)のメモリーがあれば、約2秒のアニメが作れるという。

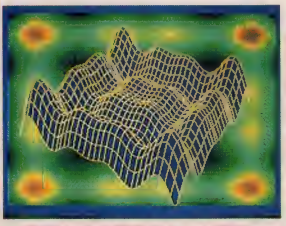
* * *

「マス・アクエリアム」というのは、数式を自動的にグラフ化するためのツールである。数式というのは、思いもかけずに美しい図形をかくものである。だれしも、放物線を首をひねりながらかいた記憶はあるのではなかろうか。放物線のどこがおもしろいのだといわれても困るが、数式の変化により、式にあたえる値の変化により、無限の変化を見せてくれるので、森羅万象に通ずるのだ。しかし、数式が敬遠されるのは、式とグラフの対応がただちにとれないことではないだろうか。いかつい数式も美しいグラフになることがわかれば、理解も早まるというものだ。そのへんの事情について、作者のダグ・ホックは、

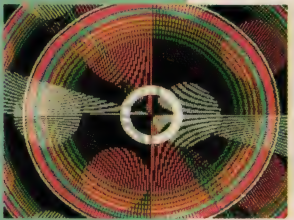
「ぼくは、視覚的人間だ。見ることで学ぶ。絵をかいてくれたら、すぐに理解できる。問題は、数学は目に見えないことだ。計算にしても、そこで何が行われているかわからなかったのでつらい思いをしていた。頭にきて、関数をグラフにするためにBASICプログラムを書いたんだ。これでやっと数学がわかり始めたんだ」

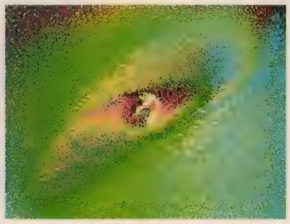
といっている。

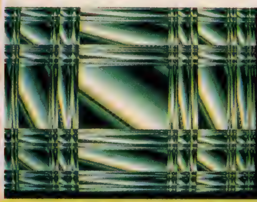
「マス・アクエリアム」を使えば、なるほどいろんなグラフをかいてくれる。しかし、問題なのは、時間の変化には弱いことだ。1枚のグラフを即かきあげるというわけにはいかない。数式によっては、かなり時間がかかることもある。そこで「ページフリッパー」の登場だ。たとえば、視点の変化によって異なる形を見せるグラフもアニメにするとその変化がよくわかろうというものだ。「マス・アクエリアム」であらかじめたくさん作っておいたグラフを「ページフリッパー」にとりこんでアニメにしようというわけだ。こんなふうにデータを生かすことで初めてツールが生きてくる。データの互換性がきちんと守られているAMIGAならではの醍醐味である。

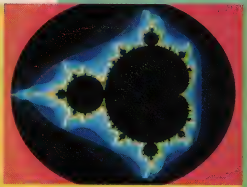

簡単な3角関数でかいた図形。

しずくのよう

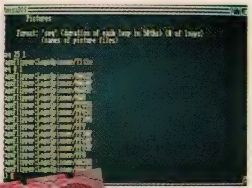

放送開始のマーク。

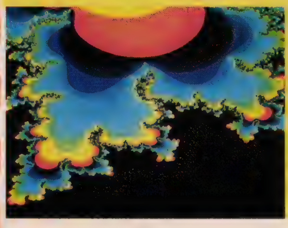

銀河の中心？

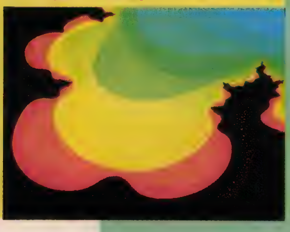

対称性が強い


おなじみマンデルブローの集合。

タイトルが回転するアニメ。


スクリプトファイルの中身。


拡大すると。


さらに拡大すると。

キスシーン。

2つの4096色ツール

DigiPaint & Prism

デジペイントのオープニング。

「デジペイント」と「プリズム」はどちらも4096色で絵をかくためのツールである。

AMIGAの場合、4096色出るといっても、FM77AVのように無制限というわけにはいかない。4096色というのは、赤、青、緑の3原色がそれぞれ16階調あるということである。つまり、

16×16×16＝4096

という計算ができる。さらに、16階調というのは、

2×2×2×2＝16

だから、赤、青、緑に対応するビデオ用のRAMが、それぞれ4枚あるということである。つまり、4096色をフルに出すには、ビデオ用のRAMが12枚必要なのである。実際、FM77AVのようなマシンは、正直にビデオ用のRAMを12枚もっている。ところが、AMIGAは最大でも6枚しかもてない。このモードは、HAMといって4096色を出すのに特殊なくふうをしている。FM77AVに比べて若干の制限はつくが、半分のメモリーで同じ効果が出せるのだ。くわしくは述べないが、「どんな画像でも、となり合ったピクセルの色は、極端に変化しない」という事実をもとにしているといっておこう。

「デジペイント」と「プリズム」は、HAMモードで画像の修整や作成ができるのだ。変則4096色なので、使える色の制限がつく。たとえば、急激に色が変化するような境界では、色がにじんだりする。とくに「プリズム」では、その傾向が強くて、文字をフリーハンドで書くと文字に影が自然についてとても雰囲気はもりあがる。まるで「にじみのアップル」をモダンにしたようである。背景がレンガ模様だと、ガード下のいたずらがきみたいになるんだ。ところが、「デジペイント」のほうはまわりとの色の変化を強く出さないように計算して改めて色を置き直すようになっている。たとえば、赤っぽい背景に極端に色のちがう青をぬったりすると、青の周辺を背景の色と調和がとれるように赤紫の系統の色で段階的にボカしてくれる。さすがは、画像処理に実績のあるNewTek社のツールである。

同社では、「Digiview」というビデオカメラで画像をとりこむツールを作っている。

HAMのモードで画像をとりこめるスグレものだったが、これまでのお絵かきソフトでは、せっかくとりこんだ画像を編集できなかった。HAMに対応したペイントツールがなかったのだ。

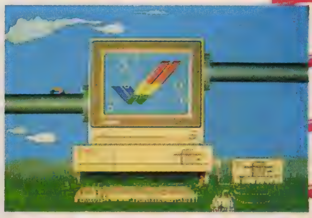
「デジペイント」は、もともと「デジビュー」でとりこんだ画像を修整するために作ったものだという。色の置きかえや修整をしやすいように配慮してある。

4096色というと、今の日本のパソコンのレベルでは、けっして高くはない。しかし、ハードウェアの性能をぎりぎりまで発揮できるようなツールは、やはり欧米ものにかなわないのではなかろうか。

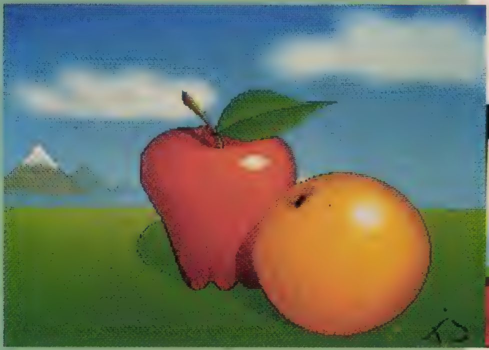
球体の照りに注目。

赤の系統でまとめてある。

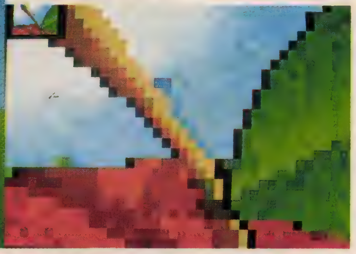
好きに彩色してください。



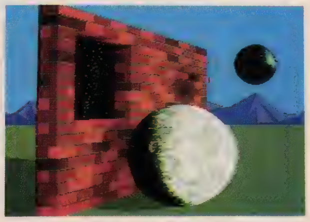
パイプはなめらか。



雲の感じは絶妙。



拡大したところ。



レンガ模様がすてき。

Galileo(Infinity Software INC.)AM……10,000円
Terror Pods(Psygnosis LTD.)AM,ST……8,000円
Page Flipper(Mindware International)AM……10,000円
Math Aquarium(Seven Seas Software)AM……16,000円
Digi Paint(New Tek INC.)AM……10,000円
Prism(Implus INC.)AM……10,000円

※( )内はソフトハウス名
AT(ATARI130),AM(AMIGA),C54(Commodore64/128),ST(ATARI520ST)

Pineapple 6502 TM
SOFTWARES INC
パイナップルからのお知らせ
当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律500円ですが、2万円以上は無料になります。
振替先　住友銀行浅草支店　普通335779
有限会社パイナップル
住所　〒101　東京都千代田区神田駿河台
2-1-9アルベルコお茶の水
718　☎03-294-6502

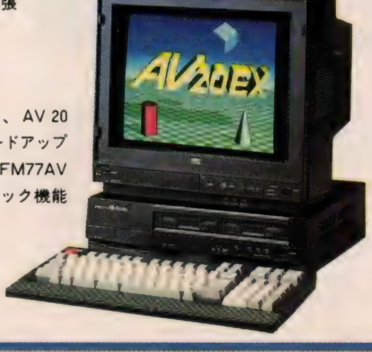
全曲アカペラのCD「ripple」が好調の斉藤さん。このCDでは、作詞はすべて由貴ちゃん自身が担当している。12月には、こういった斉藤由貴作詞によるベストアルバムも出るゾ。正月映画『さよならの女たち』にも主演（主題歌も）。歌手、作詞家、そして女優と大いそがしの斉藤さんである。

▼FM 6音、リズム6音をもつステレオ12音源のミュージック機能とADPCMによるデジタルサンプリング機能を搭載（とうさい）したPC-8801FA／MA。FH／MHに比べて、サウンド機能が充実（じゅうじつ）している。値段はPC-8801FAが16万8000円。MAが19万8000円。（写真はFA。MAも外観は同じ）

ぐわんばれ8ビット
ヤル気まんまんニュー

あれは、確か8月号だったけど「8ビットパソコンに明日はあるか？」という企画（きかく）を本誌でのせたことがある。思いのほか反響（はんきょう）があったので、調子にのって後編「ぐわんばれ8ビット」なんていうのもやったけど、あのころはそれくらい、8ビットパソコンの先行きが不安だったもの。思わず応援（おうえん）したくなったほどだ。

▲おなじみ26万色のグラフィック機能を誇（ほこ）るFM77AV40。ニューモデルのEXは、グラフィックページがふえて、表示能力がさらに機能アップ。CPUのスピードも速くなっている。また、メインメモリーが448Kバイトまで拡張できるのも魅力（みりょく）。（16万8000円）



▶こちらはAV20のニューフェース、AV20EX。AV40EX同様、CPUのスピードアップがされている。もちろん、今までのFM77AVシリーズと互換（ごかん）性がある。グラフィック機能は4096色。（12万8000円）

正月映画『はいからさんが通る』のために髪を切ったナンノ。でも、ショートカットもけっこう似合っているよ。新曲は、その映画の主題歌「はいからさんが通る」。また最新アルバムの『ガーランド』は、「秋のインディケーション」の別バージョン「カナリア」も入ってなかなかカヨイ。

去年NECが斉藤由貴をキャンペーンギャルに起用したのにはおどろいたが、今回富士通がナンノこと南野陽子を使ったのも、正直オトロキである。じつはこの2人、同じ雑誌のグラビアページの出身で、同じフジテレビの「スケバン刑事」に出演し、しかも左ききであるという共通点があるのだ。まっ、関係ないけど。

シャープの荻野目洋子はちょっとちがっていて、シャープの家電品全体のイメージガールなんである。パソコンでは、ショップのデモサンプルのなかで、お目にかかれる。

ということで《どういうことだ!》、その3人のフォトグラフィーを、特別にここにのせちゃったりするのだ。

▶なんとゲームマシンがついてしまった! XⅠシリーズのニューモデルは、PC-Engineでおなじみのゲーム機、HEシステムを内蔵したXⅠtwin。文字どおりのツインCPUシステムである。それ以外は今までのXⅠGと同じ。フロッピーディスクは1ドライブ。(9万9800円)

まん期待のマシン

それが、ここにきて8ビットの新製品ラッシュである。11月号で紹介したソニーのMSX2に続いて、NEC、富士通、シャープ、そしてナショナルと、次々に新製品を出してきた。えらく元気がよい。

そんな新製品を、今回はまとめて紹介しちゃおう。各機種のくわしい解説はP.170からだよ。

▲turboシリーズのニューモデル、XⅠturboZⅡ。メインメモリーが128Kバイトにアップしたほか、AV機能を強化したNEW Z-BASICを装備。FM音源や4096色のグラフィックがBASICで使える。今までのターボユーザーのために、別売りされるのもうれしいニュース。(17万9800円)

相変わらず元気のイイ荻野目ちゃん。オンエア中のテレビ・ドラマ「赤ちゃんに乾杯」のほか、'88年の「瀬戸大博'88」のイベント映画「MOMOTARO FOREVER」の主演(なんと桃太郎役)が決まるなど、このところ女優づいている。もちろん、歌のほうもヨロシクね。新曲は「北風のキャロル」だよ。

▲ナショナルのMSX2のニューモデル、まずは3.5インチフロッピーディスク内蔵のFS-A1F。JIS第1水準漢字ROMとグラフィックツールやカードファイルなどがついた実用ソフト「コックピット」を搭載。また、MSX-DOSも標準装備。(5万4800円)

▼普及モデルのFS-A1MKⅡ。去年ヒットしたA1のモデルチェンジ版である。新たに10キーがつけられた。連射のできるジョイパッドも付属。(2万9800円)

★各機種のくわしい記事は、P.170からP.177にあります

BASHO HOUSE

2億年もの昔、ディオドラン大陸には、ペンタドラゴンを首長とし、様々なモンスター達が生息、独自の宗教と文明をつくりあげ、栄華を極めていた。しかし、邪教を奉ずる彼らに、神はついに怒りの斧をふりあげた。ペンタドラゴンを始めとするモンスター達は、大陸ごと地底深くに閉じ込められたのだ。だが今、地底で目覚めたペンタドラゴンは、ふたたびディオドラン大陸を復活、神への挑戦を開始した。
バショウ・ハウスが絶大なる自信を持って、お贈りする、シューティング・アクション!ぜひ、お試しあれ!

Testament
テ ス タ メ ン ト

BASHO HOUSE 通信販売のお知らせ

「テスタメント」がショップにないときは、大急ぎで、現金書留で下記の住所に申し込んでいただきたい。送料は当然サービスなので、定価の7,800円入れてね。到着後、即発送するので、そうとう早く手もとに着くと思う。よろしく!

〒150 渋谷区渋谷2-12-11 松下ビル3F ホリデープランニング㈱
ソフトウェア事業部 バショウ・ハウス「テスタメント係」

BASHO HOUSE 〒150 渋谷区渋谷2-12-11松下ビル3F ホリデープランニング株式会社 ソフトウェア事業部 バショウ・ハウス TEL03(486)0684
製作GLODIA

vol.5 Kitty WORLD

ENTERTAINMENT IS OUR BUSINESS

キティ月刊情報コラム 1988・1月号

映画 うる星やつら完結篇

併映 めぞん一刻 完結篇

2月上旬全国東宝洋画系公開！

5000本限定！

12月16日発売決定!!

1 ノーカット全長版
2 HiFi ヴァージョン（モノラル）
3 大幅プライスダウン ¥17,800→ ¥12,800
4 映像特典：オンリー・ユー劇場用予告篇収録
5 さらに来春公開の 完結篇予告篇も収録！

■105分 カラー HiFi モノラル セール or レンタル

VIDEO 12-16 ON SALE

発売：㈱ファイブエース 販売：㈱ポニーキャニオン

■LASERは3,000枚限定 1-16発売

発売：㈱キティ・エンタープライズ 販売：ポリドール㈱

▶KITTY ROLE PLAYING NOVELS VOL. 2

ロールプレイング・ゲーム うる星やつら

ボーイ・ミーツ・ガール

原作・映画のラストエピソードより、そのクライマックス"2度目の鬼ごっこ"の10日間をゲーム化!!盛りだくさんのサブ・イベント、大活躍の脇役たち、君はあたるとなってラムと地球を救えるか!?

'88年2月発売予定 予価7,800円

PC8801SR シリーズ

PC9801 シリーズ

試験に出るうる星やつら

ファン必携の「うる星やつら」ワールド

幻のソフト「試験に出るうる星やつら」が今、ここに。
とにかくスゴい！マニア対象とうたっただけのことはある。
難問・奇問の数々に、果たして君は耐えられるか!?

Q1：ランのUFOでラムはそうじのついでに何をしたか？

1. 料理 2. トランプ 3. しりとり 4. 洗たく 5. 買い物

クイズ1200問 CG52枚 BGM24曲 PC8801シリーズFM音源ボード完全対応
うる星やつら・キャラクター図鑑、TV放映リスト付 ￥8,800
通信販売・問合せ先KAC事務局 03-379-3540

扉をあけて

新井素子原作の異世界SF巨編の完全ゲーム化

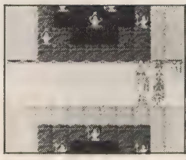
超能力を持った女子大生、根岸美弥子（ネコ）はテレポーターの斉木杳と新しい仲間になるかも知れない山岸桂一郎を工事現場に呼び出した。
……まではよかったが、時空の歪みに入り異次元へ。そこで彼女は伝説の女王ネリューラにまつりあげられてしまう。最初は半信半疑だった彼女も、民衆を救うために本気で立ち上がることを決意。彼女は抑圧されている中の国の民衆を開放することができるのか。3人は果たしてもとの世界に戻れるのか!? さまよえる三人と共に「明日へと続く心の扉」を開けるのは君だ！

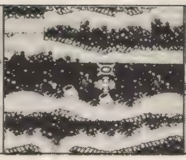
PC8801mkII シリーズ・X-1シリーズ（要漢字ROM 2ディスクドライブ）
5インチ2Dディスク2枚組 ￥7,800 好評発売中

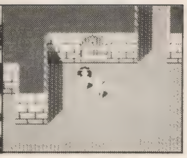
発売：㈱キティ・エンタープライズ 販売：㈱アスキー

今、蘇る伝説。
ストーリー
人の心の光と闇を司るクリスタルを、
妖精アリーナが、誤って地上に落としてしまった。
そのクリスタルを手に入れたのは、古しえの時代に、
神々をも、滅ぼそうとし地底の奥深く封じ込められた
大魔王ガウディアスであった。
魔王から放出される闇により、人々の心は荒廃していった。
アリーナは神々に祈った、やがて一人の勇者が彼女の
前に現われた………
新発売！
レジェンド
LEGEND
AIR
好評発売中
QUASAR SOFT
クエイザーソフト株式会社
〒150 東京都渋谷区恵比寿2-28-7 ダイアパレス恵比寿202号
TEL (03)442-4233
■PC-8801mkII SR/MR/TR/FR 7,800円 5インチ(2枚組) X1開発中
●通信販売をご希望の方は、現金書留で当社までお申し込み下さい。

BEST SOFT 30


「ウルティマⅣ」


「グラディウス2」


「リターン・オブ・イシター」

「イース」

『イース』V4！　でも2位の『ウルティマⅣ』との差はほんのわずか。はたして来月はどうなるのか!?
　注目株は10位の『スペースハリアー』。X68000のゲームソフト。ゲーセンそっくりのグラフィックはさすが。

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	64	3	465	イース	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
2	50	22	163	ウルティマⅣ	ポニー	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
3	24	59	53	グラディウス2	コナミ	アク	MSX
4	22	79	33	リターン・オブ・イシター	SPS	RPG	PC-88Rシリーズ
5	21	11	330	現代大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
5	21	18	196	ガンダーラ	エニックス	RPG	PC-88Rシリーズ
7	16	109	20	ルクソール	日本テレネット	アク	PC-88Rシリーズ，X1turbo，FM77AV
8	15	3	465	信長の野望・全国版	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MZ-25，MSX　FM-7シリーズ
9	14	45	81	女神転生	日本テレネット	RPG	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ，FM77AV，MSX
10	13	78	34	スペースハリアー	電波新聞社	アク	PC-60シリーズ，X68000
10	13	10	335	三国志	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ、FM-16β，MSX
10	13	14	227	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	シミュ	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ
13	12	77	36	メタルギア	コナミ	アク	MSX_2
13	12	5	448	ディーヴァ	T&Eソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ，FM77AV，MSX、MSX_2
15	11	106	21	リバイバー	アルシスソフトウェア	アド	PC-88シリーズ，X1シリーズ
15	11	153	11	ワールドゴルフ2	エニックス	シミュ	PC-88Rシリーズ
17	10	27	137	うる星やつら	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MSX
17	10	103	22	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ，FM-7シリーズ，X1シリーズ
19	9	15	208	ダ・ビンチ	ポプコム	ツール	PC-88シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
19	9	20	185	ジーザス	エニックス	アド	PC-88Rシリーズ，FM77AV
21	8	181	8	F1スピリット	コナミ	アク	MSX
21	8	97	25	ドラゴンスレイヤーIV	日本ファルコム	RPG	MSX、MSX_2
21	8	70	41	ウィザードリィ3	アスキー	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
24	7	8	350	めぞん一刻	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-77
24	7	196	7	大戦略2エディタセット	システムソフト	シミュ	PC-98シリーズ
24	7	29	126	ウィザードリィ	アスキー	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
24	7	47	76	サイキックウォー	工画堂スタジオ	RPG	PC-88Rシリーズ
28	5	93	26	ラプラスの魔	ハミングバードソフト	RPG	PC-88Rシリーズ
28	5	72	40	スーパーレイドック	T&E	アク	MSX

■機種の略称　PC-60→PC-6001、PC-66→PC-6601、PC-80→PC-8001、PC-88→PC-8801、PC-88R→PC-8801SR以降、PC98→PC-9801、II→mkII、MZ-25→MZ-2500
■ジャンルの略称　RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション、アド→アドベンチャー、スポ→スポーツ、思考→思考ゲーム

RANDOMFILE

クリスマスと正月の商戦に向けて、ワープロとオーディオ機器の新製品がどっと登場した。数年前ならクレジットで買わなければならなかった商品が、今は、お父さんのボーナスからのおこづかいで買えるようになっている。それにしても、半年、1年待てば、さらに高機能、低価格になるのは確実なのだから、買い時は本当にむずかしい。

パソコン、周辺

MSX2で通信 テレコムステーション ML-TS2/ML-TS2H

いろいろなデータベースが普及するとともに、パソコン通信の世界が急速な広がりをみせている。また、株式投資ブームも手伝って株価データサービスの開始など、パソコン通信が家庭にまで浸透してきた。

しかし、これまでパソコン通信のためには、パソコンのほか、通信用インターフェース、モデムなどを接続したり、専用の通信ソフトを用意するなど、複雑で高価なシステムとなってしまった。そのため、初心者でも簡単にパソコン通信が楽しめる、安価なシステムが求められていた。

三菱電機(株)は、こうしたパソコン通信の普及に対応したテレコムステーション(簡易通信ターミナル)ML-TS2と電話機つきのML-TS2Hの2機種を発売した。

MSX2規格パソコンにモデム、電話機などの機能を一体化し、通信ソフト(ターミナルソフト)、電子電話帳ソフトを内蔵したコンパクトなスタイルとなっている。

ターミナル機能として、パソコン通信に必要なモデム(300/1200bps全2重)を内蔵し、簡単な操作で使える通信ソフトをROMで内蔵しているので、国内外のさまざまなデータベースとアクセスすることができる。

また、データサービスを行っている各証券会社の会員になれば、手軽に証券情報を入手できるようになる。

ML-TS2Hは電話機を標準装備し、漢字が使用できる電子電話帳ソフトを内蔵していて、オートダイヤル機能、一覧表印刷機能などが使える。

また、ML-TS2は、手持ちの電話機(モジュラージャックつき)や留守録電話機などを接続すれば、ML-TS2Hと同様に利用できる。

JIS漢字第1水準のほか、人名、地名に多いJIS漢字第2水準の漢字ROMも搭載しているので、パソコン通信時のデータベースからの情報も見やすい漢字で画面表示される。

また、市販のMSX用ワープロソフトなども利用できる。

もちろんMSX2パソコンとして、ゲームなども楽しむことができる。

価格はML-TS2が6万5000円、ML-TS2Hが7万5000円。(問い合わせ:03-218-2359、広報 井上)

NEC PC-98と完全互換 ラップトップ型パソコン PC-286Lシリーズ

パソコンは、いま32ビット機の登場とともにラップトップ機の普及が大きな話題となっている。

ところが、ここでもこれまでの機械のソフトがそのまま使えるかどうかという互換性の問題が出てきている。

とくにパソコンの王さま、NECのPC-9800シリーズのラップトップパソコンPC-98LTは、それまでの機種と互換性がないという問題があった。

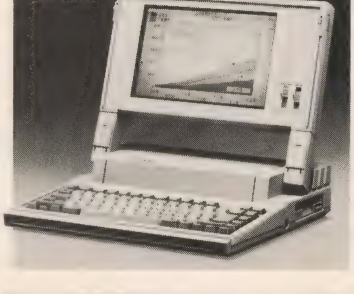
セイコーエプソン(株)は、PC-9800シリーズ完全互換のラップトップ型パソコン「エプソン PC-286L」3タイプを発売した。「PC-286L」は、デスクトップ型パソコン「PC-9801UV」シリーズの機能をそのままラップトップ型に凝縮したもの。市販のUVソフトがそのまま使用できる。

「PC-286L」には、同社が長年開発してきた表示体技術、コンパクト化技術、省エネ技術が集大成された。

ディスプレイ部には、独自開発のNTN型液晶(白液晶)ディスプレイを採用しており、従来の液晶ディスプレイとは比べものにならない、ブラウン管以上の見やすさを実現している。

このほか、カラーCRTインターフェースを内蔵、デスクトップパソコンと同じスカルプチャー型キーボードの採用、ニッカド電池の標準装備、1200ボーモデムを内蔵可能など、これまでのラップトップパソコンにない機能を備えている。

価格は、3.5インチ2FDDのPC-286L-STD-Nが34万8000円、3.5インチ1FDD、3.5インチ1HDDのPC-286L-H10-Nが46万8000円、3.5インチ2FDD、STN型液晶(全反射型)のPC-286L-STD-Sが31万8000円。(問い合わせ:0266-52-3131、広報課 川口)



★98ユーザーに朗報! ダ・ビンチPC-9801版5インチ2HD、9,800円で12月20日ごろ発売

ハーフトーンも忠実に再現 ハンディーイメージスキャナー
HS10R

ハンディーワープロのオプションとしてイメージスキャナーが人気を集めている。写真やイラストを挿入して表現力豊かな文書が作成できるからだ。

もちろん、パーソナルコンピュータでも画像処理対応のワープロソフトと組み合わせてイメージスキャナーが利用されている。しかし従来のハンディータイプのイメージスキャナーは単純２値、つまり白と黒の２つに判別する方式や16階調で中間調を表現するディザー方式が主流だった。これらの方式の場合、顔写真などを読み取ると起伏に境界ができ、本来のなめらかさが十分に表現できない。

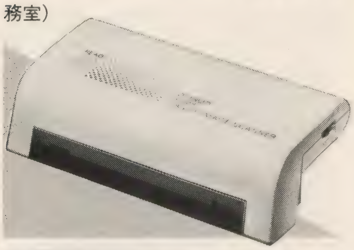
立石電機㈱OAシステム事業部では、NECのPC-9800／8800／100シリーズ用ハンディーイメージスキャナー「HS10R」を発売した。画像処理に新方式の誤差拡散法によるハーフトーンプロセッサーを搭載し、これまでむずかしかった顔の輪郭や起伏、陰影なども忠実に、なめらかに再現できる。

また読みこみたい原稿に合わせて６種類の読み取りモードが選択でき、写真やイラスト、地図などそれぞれの特徴を損なわずに表現する。

ほとんどの市販画像処理ソフトに対応し、専用ソフトによるデータ変換など、わずらわしい操作も不要だ。

A６サイズ（104mm幅）まで処理でき、広範囲な原稿に対応して処理できる。

写真やイラストを挿入した表現力豊かな文書作成や楽しい年賀状の作成などができるのでパソコンの用途が多彩に広がりそうだ。価格は４万9800円。（問い合わせ：03-436-7233、OAシステム事業部　業務室）



低価格が魅力 個人ユースにぴったり
エプソンからプリンター４機種

インクジェットプリンターは〝静かで速い〟という特徴が知られている。ところが、今までは〝インクジェットは高級である〟というイメージがあった。

セイコーエプソン㈱は、インクジェットプリンターでは初めて20万円を切った「HG-2000」と「HG-2550」を発売、それに加えて、普及型インパクトドットマトリックス漢字プリンター「VP-500」、熱転写漢字カラープリンター「AP-500」も発売した。

「HG-2000」、「HG-2550」はインクジェットプリンターならではの約45dB(A)という静かな印字音を実現した。

HG-2000は漢字高速140字／秒、英文カナ300字／秒という高速印字での文書作成が可能。

HG-2550は従来型に比べ印字速度を約10％アップ、漢字高速220字／秒、英数カナ高速450字／秒の高速印字だ。

ヘッドは自動キャッピング機構をもち、メンテナンスの必要がない。

コントロールコード体系は、ESC／P24-J84に準拠している。

ESC／Pスーパーカートリッジの機能を本体に内蔵しているので、「エプソンPC-286シリーズ」、「NEC　PC-9800シリーズ」、「東芝J-3100」、「IBM PC日本語仕様AXパソコン」、「IBM PC／XT、AT」それぞれのパソコンを強力にバックアップする。さらにX１、X68000対応カートリッジやフォントカートリッジ（漢字ゴシック）をオプションとして用意している。

価格は、「HG-2550」が25万6000円、「HG-2550」が19万6000円。

「VP-500」は、80ケタインパクトドットマトリックスプリンターとしては最も低価格を実現した。

インパクトドットマトリックス方式で、漢字33字／秒、LQ文字50字／秒、英数カナ高速150字／秒の印字が可能。コントロールコード体系はESC／P24-J84に準拠しているので、袋文字、影文字など多彩な文字種の印字が可能。

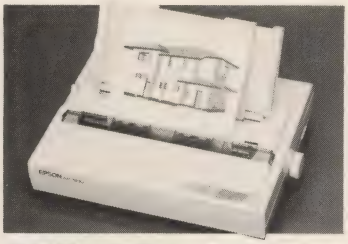
さらに、外部フォントカートリッジ（オプション）使用により、漢字ゴシック体の文字も印字できる。

価格は、８万5000円。

「AP-500」は漢字80字／秒、英数カナLQ文字120字／秒の高速印字を実現した。さらに、印字速度は４モード設定され、パネルスイッチで簡単に変更できるので使用する用紙に合わせて最適印字が選べ、より美しい印字の文書が作れる。コントロールコード体系は、ESC／P24-J84Cに準拠。

リボンカートリッジを７色あるカラータイプに交換するだけで、手軽に色あざやかなカラー印字を楽しむことができる。リボンカートリッジは、経済的なリバーシブルタイプで、モノクロ約15万文字、A４判文書（2000文字／１枚相当）で約75枚まで印字可能。

価格は、7万2800円。（問い合わせ：0266-52-3131、広報課　川口）



業界最普及価格の2400bps AA型インテリジェントモデム
PV-A2400

アイワは、通信速度2400bps、全２重対応のAA型（自動発着信）インテリジェントモデム「PV-A2400」を発売した。

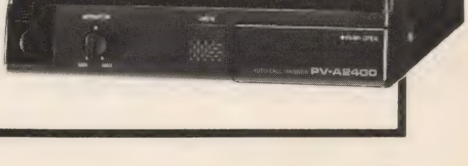
同機は、米・インテル社と共同開発した高速・高信頼性モデムチップセット89024を採用している。

アルゴリズムの高速処理により、2400bpsの高速化を実現、高い信頼性を確保している。高速2400bpsの採用で通信時間の短縮と単位時間当たりの情報量の高密度伝送が可能となり、回線使用料を減らすとともに情報収集コストの大幅な削減がはかれる。

日本とヨーロッパで使用されているCCITT規格と米国で使用されているBELL規格の両規格に準拠しており、全世界的なデータ通信が可能。また、世界的に標準となりつつある米国ヘイズ社のATコマンドに準拠しているため、国内外の多くのATコマンド対応のソフトウェアが利用できる。

もちろん、1200bps、300bps（V22、V21、Bell212A、同103）などの下位モデムとの交信も可能だ。

AA型自動発着信機能に加え、データスイッチによるマニュアルモードをもっているため、一般回線、専用線、交換手経由の回線などの回線種類や、ノンインテリジェントターミナル、ハンディーターミナルやパソコンなどのターミナルの種



類また通信ソフトを選ばない。価格は4万9800円と、このクラスでは業界最普及価格だ。(問い合わせ：03-827-2640、商品広報課　川本)

幅広い通信が可能 AA型インテリジェントモデム
PV-A1200MKII

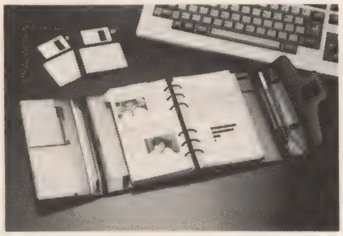
アイワは、通信速度1200／300bps全2重、AA型(自動発着信)インテリジェントモデム「PV-A1200MKII」を発売した。通信速度は1200bps全2重と300bps全2重の両方をもっており、幅広いパソコン通信が可能。CCITT／BELLの両規格に準拠し、世界的に標準となりつつある米国ヘイズ社のATコマンドに準拠しているため、国内外の多くのATコマンド対応のソフトウェアが利用できる。価格は2万6800円。(問い合わせ：03-827-2640、商品広報課　川本)

これ1本で情報管理の名人 システム手帳作成ソフトウェア
でじたるりふぃる

ランテクス㈱はビジネスマンやクリエイターたちの間で爆発的なブームになっているシステム手帳をNECのパソコンPC-9800シリーズとEPSONのPC-286シリーズの上で作成するソフト「でじたるりふぃる」を発売した。

システム手帳はスケジュール管理や情報管理のための手帳として有名。近年日本でも個人の情報管理術として注目されており、86年1年で約20万冊が発売されたそうだ。87年はそのブームにさらに拍車がかかり40万冊のシステム手帳が売れると予測されている。

「でじたるりふぃる」はこれまでユーザーが筆記で処理していた情報やアイデアをパソコンで処理できるためいろいろな情報の記録、削除、更新が簡単だ。また、ユーザーの独自のアイデアによるリフィス(交換用紙)のフォーマットを作成できるのでこれまでのリフィルで対処できなかった仕事やアイデアにも対処できる。さらに文字だけではなくイメージスキャナー(光学的画像読み取り装置)で新聞や雑誌などの画像を読みこみ、リフィルに印刷できるなど、わが国では初めての機能ももつ。価格は2万円。(問い合わせ：03-359-2301)



パーソナルワープロ

見やすい画面 鮮明32ドット印字
FW-K102

ワープロは低価格化と高機能化が進んできたが、現在では、一時の超低価格路線から、ワープロの本質としての操作性や機能性が重視されているようだ。入力時の変換効率のよさはもちろん、フロッピーディスクドライブ搭載、表示画面の大型化、多彩な編集機能などだ。そのなかでも普及価格のCRTディスプレイ搭載機種が、注目を集めている。

松下電器産業㈱は、大きく見やすい画面、32ドットの鮮明印字で、先に発売したFW-K101のシリーズモデルとして、今回さらにソフトを強化したパーソナルワープロ「FW-K102」を発売した。

同機は、文字の輪郭をクッキリと美しく印字する32×32ドットのプリンターを搭載。画数の多い漢字も、ひらがなの丸みも鮮明に印字する。また、拡大時には斜・曲線部をなめらかにするスムージング機能も備えている。

イメージスキャナーでイラストや写真など、ハーフトーンの画像も入力でき、縮小、変形、修正描画も自由にできる。また、ネガ・ポジ反転、移動、複写、拡大(印字時指定)もでき、文書と画像を合成、編集して指定位置へ差しこめるなど、多彩な機能により、オリジナルの楽しい文書の作成が可能だ。

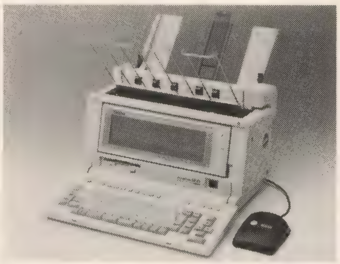
多数の年賀状やDM(ダイレクトメール)など、はがきの印字に便利なハガキフィーダーが用意されている。はがきをセットすれば自動的にプリンターに送りこみ、連続(約50枚)で次々とあて名や文面の印字ができる。価格は11万円。(問い合わせ：06-908-1151、情報機器部、商務課)

本格的データベースを搭載 パーソナルワープロ
ピコワード5100

パーソナルワープロ市場は一時の低価格競争が一段落し、買いかえ需要もあって10万円をこす中高価格帯が主流となってきた。これにともないメーカー側もこの価格帯でどう機能の特徴を見せるかに力を注ぐようになっている。

ブラザー工業㈱では、ワープロを単に文字を打つ機械から情報を蓄積、管理するデータバンクとして位置づけた。そして、ふえ続ける情報の洪水の中で、必要なデータをすばやく取り出し、かつまた入力したデータから合計値や平均値を取り出すという本格的データベースをもったパーソナルワープロ「ピコワード5100」を発売した。

本格的なカード型データベースを搭載したパーソナルワープロは初めてだ。さまざまな情報を一定のフォーマットに従って蓄積し、その中から必要な情報だけを取り出したり、インプットしたさまざまな異なるデータの合計や平均を計算したりすることが簡単にできる。オプションとしてあらかじめ作成された「ゴルファー篇」、「小中学校教師篇」、「高校教師篇」、「経営者篇」、「ビジネスマン篇」、「ファミリー篇」の6種類の定義集が用意されているので、用途に合わせたデータ管理が簡単にできる。データベースに慣れた人なら独自のフォーマットを作成できるので、用途は無限に広がる。価格は13万8000円。(問い合わせ：052-824-2072、広報宣伝部　広報課　広沢)



カラー画像や写真のとりこみ 「ヘルプ機能」搭載機種も
シャープからワープロ4機種

パーソナルワープロは、今やビジネスマンにも学生にも主婦にも、さらにおじ

いちゃん、おばあちゃんにも幅広く使われるようになっている。このなかで、表示の大きさ、見やすさ、変換の正確さなどの基本機能だけではなく、ビデオや写真からカラー画像をとりこみ、印刷したいといった、もっと高機能にという要望と、初めての人でも簡単に使いこなせるようにという要望が強まっている。

シャープ㈱は、カラー画像のとりこみ、印刷ができるポータブル型の「WD-270Fシリーズ」、12インチCRT一体型の「WD-650シリーズ」、また初心者でも簡単に使えるヘルプ機能搭載の「WD-220Fシリーズ」と、CRT一体型の普及機「WD-520シリーズ」のパーソナルワープロ4機種を新発売した。

WD-270F／271F／275Fは、7色カラー対応のプリンターを搭載している。これにより、グラフや集計表なども見やすくあざやかに印字できるというわけだ。また、別売りのハンディーカラースキャナーやビデオアダプターを接続すれば、カラー画像のとりこみ／印刷も簡単にできる。

STN大型液晶ディスプレイを採用。45字×13行の通常表示、60字×15行の縮小表示と、用途に応じた使い分けができる。また、読みやすい縦書き表示、読みこんだ写真や画像と文章の同時表示、2つの文書を同時に確認できるマルチウインドー機能も備えている。価格は12万8000円。

オプションとして、写真やイラストがカラーで読みこめるハンディーカラースキャナー、ビデオやムービーに録画した画像がとりこめるビデオアダプター、はがき～B4縦用紙の連続印字ができるカットシートフィーダー、大きな図面や小さなラベル紙に印字ができるハンディープリンター、文字や図形をかきこむときに便利な手がき入力ボード、中間調のイメージも読みこめるハンドスキャナーと、105mm幅のワイドスキャナーなどが用意されている。

WD-220F／225Fは、操作手順や使い方を教えてくれるヘルプ機能が大きな特徴だ。ヘルプキーを押すことにより、おのおののキーの機能説明を画面に表示する。また、操作の途中で、操作方法がわからなくなったときや忘れてしまったとき、またエラー発生時に操作方法やエラーの原因を教えてくれる。

簡易書式機能をもち、一般的によく使用される連絡書や案内状などの社用文書の「日付」、「相手名」や「タイトル」などの前書き部分のフォーマットを呼び出し、定型文書が作成できる。価格は7万9800円。

WD-650は、7色カラー対応のプリンター搭載。さらに充実した新AI辞書搭載の新連文節変換をもつ、40字×20行（ガイダンス／スケールをふくむ）の見やすい大型表示。一つ一つの文字も大きく、しかもくっきりと表示する12インチCRTを採用した。価格は22万8000円。

WD-520は、鮮明32ドット印字、文書に合わせて28ドット印字（別売り）を実現した。変換効率をさらに高めたAI辞書と10万語辞書による新連文節変換を行う。縦書き表示もできる640×480ドットの高精細CRT採用。価格は12万8000円。（問い合わせ：03-260-1161、広報室）

ペーパーホワイトCRTに“OAガイド”つき

OASYSシリーズ2機種

ワープロの機能はどんどん高くなっているが、それにつれてユーザーから「だんだんむずかしい機械になる」、「操作がめんどうになる」といった声が出てきている。そこで、初心者でもすぐ使えるガイドのついた機種も登場するようになった。

富士通㈱は、OASYSシリーズのパーソナル機種としてワープロ操作を教えてくれる新機能〝OAガイド〟を本体に内蔵したポータブル機「OASYS Lite F•ROM 10」を発売した。さらに、24ドット12インチペーパーホワイトCRTモデル「OASYS 30SF」を同時に発売した。

OASYS Lite F•ROM 10の〝OAガイド〟は、コース別レッスンと、クイックガイドのメニューがある。コース別レッスンでは、〝Lite入門――初めてのあなたに――〟、〝親指シフトキーボード入門〟、〝キーボード入門実力測定ゲーム〟、〝すぐに役立つ文例集〟といった内容で、180分のワープロ教室が入っている感じだ。一方、クイックガイドは、自動書式設定、印字書体の作り方、漢字の変換方法、マーク記号の出し方などがマスターできる。

機能を選んだりふやしたりできるF•ROMカード搭載可能型だ。ザ・自動計算、英字体10、専門用語辞書、新聞記者の用語辞書などの新製品F•ROMカードももちろん使える。価格は12万8000円。

OASYS30SFは、コンパクトなボディに3.5インチデッキ／プリンターまで一体化、キーボードも収納できるオールインワン設計だ。ペーパーホワイトCRTはネガポジ（白黒）の反転表示も可能で、縮小表示機能やウインドウ機能ももつ。価格は22万8000円。（問い合わせ：03-216-3211、オアシス販売推進本部）

年賀状作りも簡単家庭用日本語ワープロ

ワードボーイ PW-80

キヤノンは、だれもが手軽に楽しみながら年賀状やはがき、カードなどを作成できる家庭用日本語ワープロ「ワードボーイPW-80」を発売した。

同機は、豊富な印字機能が第一の特徴だ。241種のイラスト文字、5種類の飾り罫線、白ぬきや拡大の文字修飾機能、インクリボンカセット交換による黒、赤、青の3色カラー印刷、さらに、オプションのROMカード「毛筆・イラストパック」を装着することで、48ドット高品位毛筆書体の文字308種とあいさつ文など定型句36種を利用できるとともに、年賀状やクリスマスカード作りに便利な96ドットのイラストパターン28種が使える。本体内に約99人分の住所録を作成、登録でき、あて名はもちろん、差出人まではがきに自動レイアウト印刷する住所録管理機能

を備えており、年賀状などのあて名書きが効率よく行える。
欧文専用書体をもち、充実した編集機能とともに、欧文ワープロとしても機能を発揮する。価格は3万9800円。(問い合わせ：03-348-2121、広報室)

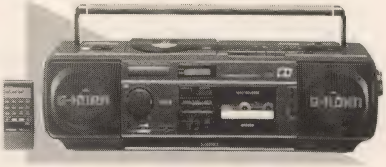
エレクトロニクス機器

カナ文字で70人分の電話番号を記憶、進化電卓
PA-170

電話番号やスケジュールを簡単にメモでき、すぐに呼び出せる携帯性にすぐれたカードタイプの電卓はビジネスマンはもとより大学生から中学生までヤングの間でも新しい必需品となろうとしている。
シャープは、カナ文字表示ができ、しかも70人分の名前と電話番号を記憶できる電卓「PA-170」を新発売した。
電話番号はアイウエオ順、スケジュールなら日付順にならべかえて記憶するので、呼び出し時も便利だ。
12ケタ2行表示で、長い名前と電話番号、スケジュール内容と月日時刻を一覧できる。電話帳モード以外に、大事なスケジュールのメモに便利なスケジュールモードをもっており、日付、時刻、用件を対話形式で簡単にメモできる。
そのほか、ビジネスに必要な10ケタ計算機能、経済的な電池寿命1000時間、秘密のデータを守るシークレット機能、文字入力が簡単なセミダイレクト入力方式などの機能をもつ。
ブラック、ゴールド、ホワイト、ピンクの4種類のカラーバリエーションがあり、好みの色調が選べる。
価格は、3500円。(問い合わせ：03-260-1161、広報室)

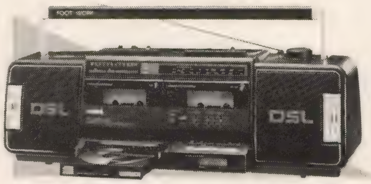
重低音をクリア再生 CDポータブルシステム
RC-X7／RC-XU7

ポータブル・オーディオの分野では、CDラジカセがめざましい成長を続けていて、87年は業界全体で100万台前後と、86年の約3倍も出荷されるという。
日本ビクター㈱は、重低音をクリアに再生する〝Gホーン〟を装備した、CDポータブルシステム「RC-X7」と「RC-XU7」を新発売した。
低域専用に、BTL構成OCLハイパワーアンプとスピーカーを搭載。歪みの少ないクリアな重低音が楽しめる。
10キーダイレクト選曲、最大20曲プログラム、ランダム、リピートなどのCDプレイヤー操作、ボリューム操作が、付属リモコンでコントロールできる。
連続(再生のみ)／往復／片道の3リバース・モード（マニュアル反転も可能）をもち、メタル／クロームテープの再生に対応、CDプレイヤーとのシンクロ録音スタート機能をもつ。
価格は5万6800円。(問い合わせ：03-279-6472、広報室)



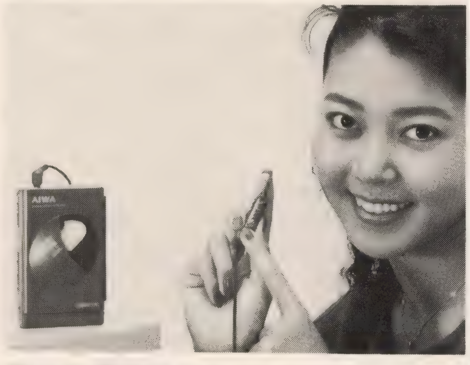
高速ダビングを実現 多機能CDラジカセ
CSD-W880

アイワは、売れ行き好調のCDラジカセのなかでもとくに人気の6万円以下の価格帯の機種として、「CSD-W880」を発売した。重低音再生を可能にする独自のDSL（ダイナミックスーパーラウドネス）回路、広がりのある音場再生を実現するサラウンド回路の搭載により、CDのもつ迫力あるデジタルサウンドを手軽に楽しめる。
別売りのスピーカーをつなぐことにより、広がりのある音場再生を実現するサラウンド回路を内蔵した。
CDプレイヤーは操作性を重視し、カセットへのダビングに便利な独自のCBRS(CDバックスキップレコーディングシステム)を搭載している。
リピート、スキップ、サーチの機能により、16曲ランダムプログラム選曲を実現した。
CDからのダビングはもとよりカセットどうしのダビングにも便利なWカセット式。色はブラックとシルバーがある。価格は5万9800円。(問い合わせ：03-827-2640、商品広報課　川本)



重低音再生・リモコン操作可能 30分急速充電のカセットボーイ
HS-PL10

アイワ㈱は、30分充電・3時間再生の〝急速充電・長時間再生〟を実現したカセットボーイ「HS-PL10」(愛称：CASSETTE BOY PL) を発売した。
1時間充電では4時間再生が可能になる。フルロジックメカの採用により手もとで操作ができるリモートコントロール機能を装備、重低音を再現するDSL回路を搭載（ON／OFF切りかえ式）した。
女性を意識したおしゃれなデザインで、ブラック、ホワイト、ピンク、ベージュ、ブルーの5色のNEWカラーバリエーションがある。
本体寸法70.9(幅)×106.5(高さ)×21.0(奥行き)mm、重さ208g（充電池装着時）の小型軽量タイプだ。価格は、2万4800円。(問い合わせ：03-827-2640、商品広報課　川本)



重低音回路搭載 鮮明な高音再生が可能
ウオークマン3機種

ソニー㈱は、重低音を再生するDBB(ダイナミック・バス・ブースト）回路を搭載し、さらにクリアに高音を再生するアモルファスヘッドをもつモデルとして3種類のウォークマンを発売した。
「WH-F502」はAM／FM／テレビチューナ

ーを内蔵、高音質回路対応のステレオイヤーレシーバー〝ヌードツインターボハイファイ〟がついている。1時間の充電で4時間の再生が可能。カセットの両面を続けてきくことができるオートリバース機構。価格は3万8000円。「WH-503／504」は、使い勝手のよいウォークマンとして、本体に充電池を入れたまま充電可能なアダプター付属で、単3乾電池と充電池の同時使用で、連続11.5時間の再生が可能、また1時間の充電で4時間の再生が可能。カセットの両面を続けてきくことができるオートリバース機構をもつ。「WH-503」は上品なホワイトカラーと素材感がちがうスウェード塗装（ブラック、グレー）の3色、「WH-504」は、使うテープによって雰囲気が変えられるシースルーデザインだ。価格は2万6000円。（問い合わせ：03-448-3311、お客様ご相談センター）

クリスマスプレゼントに最適 かわいい電子キーボード
カシオEP-11

カシオ計算機㈱は、幼児のクリスマスプレゼントに最適なかわいいデザインの電子キーボード「EP-11」を発売した。子どもの小さな手でも弾きやすいミニミニ鍵盤（29鍵）を使用し、本体サイズをコンパクトにまとめた。また、危険防止のため、本体の角を丸くした安全設計を採用し、さらに、持ち運びに便利なキャリングハンドルがついている。

各スイッチの名称は、〝でんげん〟、〝おんしょく〟、〝おんりょう〟などのひらがなで表記している。また、各スイッチもかわいい星形のデザインだ。

各鍵盤の下にも、〝ど〟、〝れ〟、〝み〟、〝ふぁ〟などの音階名をひらがなで表記し、すらすら音階を覚えられる。

プリセット音色は、〝ピアノ〟をはじめとして、幻想的な〝ファンタジー〟、のびやかな〝バイオリン〟、あたたかみのある〝フルート〟の合計4音色を内蔵している。また、どんなジャンルの曲にも対応する10種類のオートリズムを搭載した。

デモンストレーション演奏機能により、スイッチを押すだけで「山の音楽家」を自動的に演奏する。

価格は6500円。（問い合わせ：03-347-4830、広報室）

インフォメーション

パソコンの操作統一性と相互接続性を検討
AX協議会発足

IBMのベストセラーパソコン「PC／AT」の日本語仕様である、AX仕様を普及させる活動と継続して検討する活動を行う「AX協議会」が10月29日正式に発足した。活動を通して、パソコン利用者の利便さをめざしながら、日本の産業の健全な発展と国民生活の向上に役立つことを目的としているという。

この協議会の活動を主体的に行う正会員は、ハードウェアメーカー、コンポーネントメーカー、IHV（独立系ハードウェアベンダー）、ISV（独立系ソフトウェアベンダー）、および流通業などの法人または団体が対象となっている。事務所所在地：〒102 東京都千代田区三番町6-2 三番町弥生館5F マイクロソフト㈱内（問い合わせ：03-234-4970）

生の迫力を体験
ナムコX'masチャリティーゲームミュージックコンサート

アミューズメント・マシンメーカーの㈱ナムコは、ハラハラ、ドキドキ、ワクワクするビデオゲームのバックに流れる音楽を、圧倒的な大音量、体をふるわす重低音の演奏と歌による生の迫力で体験できる「ナムコX'masチャリティーゲームミュージックコンサート」を12月25日ニッショウホール（港区虎ノ門）で開催する。このコンサートは、ビデオゲームファンへのサービスと同世代の交通遺児へのチャリティーを目的としたもので、オークションなども行われる、2時間あまりのちょっと変わったイベントである。入場者は、下記まではがきで申しこみを。抽選により300名に入場整理券が送られる。当日は、チャリティーとして入場料300円以上の協力を。

〈あて先〉
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
㈱ナムコ「X'masコンサート」係

NCS提供ラジオ番組 ユリとエリのパソッコ・ナイト

パソコンに関する情報満載のラジオ番組が始まって、人気を集めている。

ラジオ日本（1422kHz）で毎週土曜日の午後10時〜10時30分に放送されている「ユリとエリのパソッコ・ナイト」がそれで、30分間パソコンに関する話題がとぎれないという、パソコンファンにはうれしい番組だ。

それもそのはず、番組提供は、あの日本コンピュータシステム（NCS）。『ガイアの紋章』や『エルスリード』、新しくは『ガイフレーム』で人気上昇中のソフトハウスだ。

竹村友里と藤依里子の2人のパーソナリティーが、軽妙なトークであなたをパソコンワンダーランドへ誘ってくれる。最新ミュージックの紹介からパソコン情報まで、おもしろさを共有できる個性的な番組になっている。

NCS情報、ゲームコーナー、音楽コーナーなど、パソコン関連情報プラス音楽に関する話題が核になっている。

また音楽コーナーでは、パソコンで作曲した曲を募集しており、いい作品は番組で紹介される。もちろん、すてきな賞品も用意されているので、パソコン音楽ファンは一度応募してみるといいだろう。

P.159より続く

ヤル気まんまん 期待のニューマシン

解説編

でもって、「期待のニューマシン」紹介ページの続きである。P.158〜159のカラーページのほうは、もう見てくれたかな。ハードのほうも、ひさびさの新製品ラッシュ。なにはともあれ、たくさんあるというのは、やっぱりオメデタイ気分である。それでは、その各機種について、ちょいとくわしく解説、とシャレてみることにしようか。

SHARP X1

X1twin
99,800円
X1turboZII
179,800円

X1twin。本体の下にHEシステム用のICカードスロットがある。

ゲームマシンつき!

シャープからのニューモデルは、今回は2機種。X1シリーズの「X1twin」とターボシリーズの「X1turboZII」である。

まずは、「X1twin」。今までの「X1G」のモデルチェンジ・バージョンだ。

最大の特徴は、なんといっても「HEシステム」規格のゲームマシンを内蔵した点であろう。もっとも、「HE」って何だ!?という感じなのだが。

じつはこの「HEシステム」、ホーム・エンターテインメント・システムの略なんだけど、NECの「PC-Engine」でおなじみのアレである。「PC-Engine」というのは、そのマシンの名称であって、「HE」はその規格。その「HE」規格にもとづいたゲームマシンを、X1twinは内蔵しているのである(ややこしい)。簡単にいえば、PC-Engine(と同じもの)がついている、ということである。

したがって、今までのX1のCPU、Z80のほかに、HEシステムの8ビットカスタムCPUが搭載されている。文字どおりツインCPU、ツインコンピュータシステムになったわけだ。

2つのシステムは同時に動かすことも可能。HEシステムの画面はビデオ出力なので、専用ディスプレイがあれば、X1の画面とスーパーインポーズさせる、ということも、これ1台でできてしまったりする。

HEの性能、スペックについては、11月号のPC-Engineの記事でものせているので、ここでは簡単に触れることにしよう。

グラフィックの解像度は標準で256×216ドット。1ドット当たり512色の表示が可能。スプライト機能も16×16〜32×64ドットのサイズのものが、同時に64個まで表示できる。サウンド機能は6音ステレオ。ビッグなキャラ

とリアルなサウンドが売りものだ。

なお、ソフトのほうは、当面２Mビットのカードで発売される予定。ゲームマシンとしては、なかなか高機能である。

それ以外の部分、いわゆるX1の機能では、今回とくに変わったところはない。

ハードウェアは今までのX1Gと同じで、互換性がある。ただし、内蔵の５インチフロッピーは１ドライブのみ。２ドライブのモデルは発売されない。もちろん、本体内に２ドライブ目を増設することはできる。

カラーは、ブラック。本体ボディーはHEを内蔵したのにもかかわらず、逆にひとまわりコンパクトになった。また、X1Gでも本体は縦置きができたけど、このX1twinは縦置き専用である。X68000を思わせるところもあり、わりとカッコいい。

価格は９万9800円と、10万円をきる値段。増設ドライブ「CZ-53F」は、１万9800円で、本体と合わせても11万9600円。X1Gの11万8000円（２ドライブモデル）と比べると、お値段すえおきというか、HEシステムのぶんだけ安い。欲張りなキミにピッタリのお買い得マシンといえよう。

新BASICがニュース

で、お次が「X1turboZⅡ」。いわずと知れた「X1turboZ」の後継機だ。

今回変わったところは、次の２つである。

① メインメモリー128Kバイト標準装備。今までのturboシリーズは64Kバイトだから、２倍のフリーエリアをもつことになる。そのぶん、高度な処理が可能である。

② AV機能にフル対応したNEW Z-BASICを搭載。turboZ/Ⅱのもつ豊富なオーディオ・ビジュアル機能をフルサポートしたBASICだ。これにより、今までのBASICではできなかった機能、4096色のグラフィックやカラー画像デジタイズ、クロマキー合成、FM音源によるステレオサウンドなどが、すべてこのNEW Z-BASICで使うことができる。

とくに、テレビやビデオの画像をとりこむビデオデジタイジング機能や、その画像にグラフィック画面をはめこむクロマキー合成は、turboZ/Ⅱの画像処理機能のなかでも最大の特色といえるものだから、BASICで使えるとなるとかなり便利だ。

また、８音ステレオのFM音源をサポートするMML（ミュージックマクロ言語）は、X68000のX-BASICのそれと、フルコンパチである。

なお、turboZⅡと同時に、このNEW Z-BASICも別売される。64KバイトRAMボードつきで、これをつけると今までのX1turboZは、turboZⅡと同じになるのである。

また、turboⅢ以前のターボユーザーの場合は、FM音源ボード（CZ-8BS1）をつければ、FM音源機能のみ使うことが可能。

このあたりは、クリーンコンピュータであるX1ならではのことといえそうである。

X1turboZⅡ。なんといっても、NEW Z-BASICが魅力。

本体の価格は17万9800円。別売用のNEW Z-BASIC「CZ-141SF」は64KバイトRAMボードこみで、１万8800円である。

			X1twin	X1turboZⅡ
X1部	CPU		Z80A（4MHz）	
	RAM		メイン 64K テキストVRAM 4K PCG 6K グラフィックVRAM 48K	メイン 128K テキストVRAM 4K アトリビュートVRAM 2K PCG 6K グラフィックVRAM 96K
	グラフィック	テキスト	横 80、45文字 縦 25行 カラー 8色	横 80、40文字 縦 20、12、10行 カラー 64色中8色
		グラフィック	640×200ドット 8色	最大640×400ドット 8色 640×200ドット 64色 320×200ドット 4096色 マルチページ機能あり
		漢字	JIS第1水準ROM内蔵 40×12行	JIS第1、2水準ROM内蔵 40×25行
		その他の機能	スーパーインポーズ パレット機能 プライオリティー機能 PCG機能	スーパーインポーズ ビデオデジタイズ クロマキー合成 テロッパー機能 パレット機能（4096色） プライオリティー機能 PCG機能
		出力	RGBセパレート コンポジットビデオ	
	サウンド		PSG 8オクターブ3音	FM音源 8オクターブ8和音 ステレオ PSG 8オクターブ3和音 モノ
	ディスク		5インチ2D 1ドライブ (320Kバイト) 本体内に2台目増設可	5インチ2HD 2ドライブ (1Mバイト)
	マウス		オプション	標準
	その他インターフェース		ジョイスティック（アタリ規格）×2 プリンター（セントロニクス準拠） RS-232C 拡張I/O×2	
HE部	CPU		8ビットカスタム	
	グラフィック		256×216ドット（標準） 最大512色	
	スプライト		16×16～32×64 64個表示可	
	画像出力		コンポジットビデオ	
	サウンド		6オクターブ6和音ステレオ	
	インターフェース		ICカードスロット 専用ジョイパッド（同封）	
大きさ			本体 133×263×330mm 6.7kg キーボード 390×185×35mm 1.3kg	本体 390×390×108mm 9.0kg キーボード 390×189×35mm 1.3kg

NEC
PC

PC-8801MA
198,000円
PC-8801FA
168,000円

充実した音楽機能

ここ数年、PC-8801シリーズは毎年秋にモデルチェンジしてきた。だが今年はPC-88VAが発売されたこともあって、もしかしたら新製品は出ないのではないかという推測も一部ではされていたようだ。しかしそんな心配をよそに、NECは今年もしっかりと新製品を発売した。その名はPC-8801MAとFA。Aというのはおそらく Audioという意味だろう。

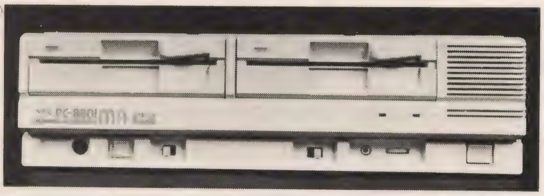
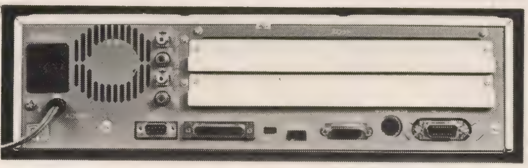
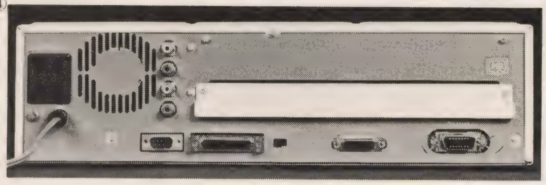
MA/FAの最大の特徴は、SR以来変更のなかったFM音源3音＋SSG 3音という音楽機能を大幅に改善して、FM音源6音＋リズム6音としたことである。

PC-8801mk II SRが発売されてからすでに3年がたつが、その間にパソコンの世界ではFM音源を装備するのは常識になってしまった。しかし本格的に音楽を演奏させようとすると、FM音源3音＋SSG 3音ではどうしてももの足りなさを感じてしまうのもまた事実で、FM音源の数をふやすことが切望されていた。そんな声にこたえて、やっと今回の改良となったわけなのだ。

しかし、ただFM音源を6音にするだけなら、今までででもサウンドボードをつなげばできたことである。MA/FAではそれだけではすまさずに、FM音源とは別にリズム楽器を6音つけたことで、より音楽機能を充実したものにしているのだ。

リズム楽器の種類はバスドラム、ス

①

③

②

④


ディスプレイの周波数切りかえスイッチが背面にまわって、正面はすっきりしたものになった。背面ではステレオの入出力端子が目新しい。またコスト節約のためか、電源コードが直づけになった。

①キーボード　②正面
③ＭＡの背面　④ＦＡの背面

ヤル気まんまん期待のニューマシン

ネアドラム、リムショット、タム、シンバル、ハイハットの6つ。これらを自由なパターンで組み合わせて、FM音源の6音と同時に演奏できる。HOUSEIのサウンドブティックなどでも、実際にはFM 1音をドラムとして使うことが多かったので、演奏に使える音はFM 2音＋SSG 2～3音だったが、MA/FAではリズムだけで別に6音使えるので、FM 6音をフルに活用できることになり、演奏の厚みは数倍すぐれたものになるだろう。

また、FM音源の音色の数も、今までの49から65ふえて114音色になった。しかも、これらの音源はステレオに対応しているのだ。ステレオ対応というのは、音を右、左、左右両方のどこから出すか決められるということで、これはそれぞれの音について別々に設定でき、演奏途中での変更も可能である。これによって演奏がたいへん広がりの感じられるものになるのだ。ただし本体にはスピーカーは1つしかついていないので、ステレオできくためには外部スピーカーなどが必要だ。

もちろん従来どおりFM 3音＋SSG 3音で演奏するモードもある。(この場合はモノラル)

もう1つの新機能に、ADPCMによるデジタルサンプリング機能がある。要するに外部から入力した音をデジタル化して録音する機能である。これはX68000ではすでに採用されているが、8ビット機では初めてである。MA/FAではこの機能のために専用のRAMを256Kバイトもっていて、サンプリング周波数により最大30～120秒録音することができるのだ。サンプリングの周波数は16kHz、8kHz、4kHzが選べる。周波数が高いほうが音質はよくなるが、そのかわり録音できる時間が短くなる。サンプリングしたデータはもちろんディスクに保存しておくこともできるのだ。

以上の機能はサウンドボードII (PC-8801-24 : MH/FH用、PC-8801-23 : MR/FRまでの全機種用、ともに3万9800円) をつなぐことで、従来機種でも使用することができる。ボードはMH/FHでは本体内の専用のコネクターに、それ以外の機種では拡張スロットに装着する。

MH/FHの設計を見ると、このボードをのせることを最初から意図していたのは明らかであるから、発売まで1年もかかったのは、おそらくコスト面の問題からであろう。

＊　＊　＊　＊

これ以外の機能では、FAはFHととくに変わったところはない。ただ、カセットインターフェースとデジタルRGB端子がなくなってしまった。しかし、これらは最近新しく買う人ならまず使うことはないだろうから、とくに問題はないだろう。

一方、MAではMHよりもさらに日本語処理機能が向上した。N_{88}-日本語BASICでは検索、置換などの編集機能も備えた「N88エディタ」を装備しており、日本語の文書の作成や、プログラムの修正に利用できる。これはパソコン通信のアップロード用ファイルの作成などにはとくに便利であろう。漢字変換は連文節変換で最大95文字、16文節まで一括変換が可能だ。

辞書は約6万5000語のものを辞書ROMとしてもっているから変換も高速である。

まとめてみると、MA/FAはMH/FHの音楽機能を大幅に改善し、MAではさらに日本語処理機能もかなり強化したマシンということができる。

このほかでは、ささいなことではあるが、初心者向けにタイプ練習のプログラムがついてくるのもうれしい心づかいである。

項目		PC-8801MA	PC-8801FA
メインCPU		μPD70008AC-8 (Z80　コンパチブル) 動作クロック8MHz、4MHz切りかえ	
メモリー	ROM	N_{88}-BASICおよびモニターほか128Kバイト	
	RAM	メインメモリー　192Kバイト テキスト用VRAM　4Kバイト グラフィック用VRAM　48Kバイト	メインメモリー　64Kバイト テキスト用VRAM　4Kバイト グラフィック用VRAM　48Kバイト
表示機能	テキスト表示	80／40字×25／20行　512色中8色	
	グラフィック表示	アナログRGBディスプレイ使用時 640×200ドット　1画面 512色中8色　ドット単位に指定可 640×400ドット　1画面 512色中8色　文字単位に指定可 640×200ドット　3画面	
	そのほか	バックグラウンドカラー 512色中1色指定可	
キーボード		JIS標準配列準拠 10ファンクションキー、テンキー、コントロールキー 全角キー、変換キー、決定キーなど	
漢字ROM 文字情報 文字種類 画面構成		JIS第1、第2水準漢字ROM標準実装 16×16ドット (半角、1／4角ふくむ) JIS第1水準漢字 2,965種　JIS第2水準漢字 3,384種　非漢字 約700種 最大40文字×25行	
辞書ROM		512Kバイト実装	なし
5インチミニフロッピーディスク		2ドライブ内蔵(1Mバイト/ドライブ)	2ドライブ内蔵(320Kバイト/ドライブ)
CMTインターフェース		オプション (PC-8801-21)	
ディスプレイインターフェース		デジタルRGB、アナログRGB	アナログRGB
プリンターインターフェース		8ビットパラレルインターフェース (セントロニクス社仕様に準拠)	
回線インターフェース		RS-232C規格に準拠	
マウスインターフェース		入力4ビット、出力1ビット、入出力2ビット	
拡張スロット		2スロット	1スロット
オーディオ入出力		FM音源　6和音 (ステレオ) SSG音源　3和音、リズム6音 (ステレオ) ADPCM　(最大30～120秒録音再生) スピーカー内蔵、ヘッドホン出力 (ステレオ) LINE IN端子(2ch)、LINE OUT端子(2ch)	
外形寸法 (mm) 重量		本体　385(W)×343(D)×110(H)　9kg キーボード　462(W)×194.5(D)×33(H)　1.5kg	

富士通 FM

FM77AV40EX
168,000円
FM77AV20EX
128,000円

昨年の秋登場したFM77AV40/20の後継機「FM77AV40EX」「FM77AV20EX」の２機種が発表された。両機種ともにハード面、ソフト面の強化がなされ、処理速度の高速化、操作性の向上が主な改良点である。また、同時に新たな周辺機器もいくつか発表されている。

ハードが25％スピードUP！

FM77AV40EXの強化されたハードウェアでまず１番にあげられるのは、CPUの処理速度の向上であろう。今までのAVシリーズでは、メインCPUが64Kバイト以上のメモリーを使用するときにMMRという機能を利用していたが、このさい、クロックが1.6MHzにダウンしていた。今回、この点に改良を加え、２MHzで動作するモードを追加し、約25％の処理速度の向上を実現した。

AVシリーズご自慢のグラフィック機能もさらにパワーUPされた。これまで144KバイトであったVRAMが192Kバイトに拡張され、640×400ドット、８色のグラフィック画面を２画面もてるようになった。このクラスの８ビットマシンでは最高レベルのスペックである。今までの26万色表示も当然可能であり、4096色画面においても２画面もつことができる。さらに、ハードウェアウインドー機能によって２画面を重ね合わせ表示できる。本体には、ビデオ入力端子が標準装備されているので、ビデオデジタイズなどの機能の拡張がさらに容易になっている。

また、メインメモリーが、本体内で最大448Kバイトまで増設できるのも見のがせない点。標準で192Kバイト装備は、今までと同じだ。

本体、キーボードのデザインも多少変更され、キーボードにはすべり止めのミゾのようなものがあり、精悍である。

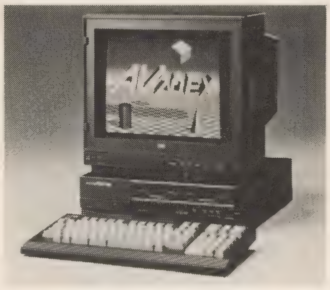
BASICもバージョンUP

ハードウェアの機能向上にともなってそれをサポートするBASICにも新たな機能が追加された。FM77AV40EXに搭載されるBASICの名称は、F-BASIC V3.4L20といい、AV40に搭載されたものの拡張版である。追加された機能は、ハデさはないものの、あるとたいへん便利なものである。

AVシリーズでは、AV40からハードにDMAが搭載されているが、今回その部分のサポートに改良を加えてあり、ディスクアクセス中にBGMを流し続けることができるようになった。BASICでRPGなどを作ろうとするときなど役に立つはずだ。また、ハードのMMR高速モードに対応して、BASICの処理速度も速くなっている。日本語モードにおける400ラインの漢字表示も大幅に高速

NANNO、ぞっコンの、FM77AV40EX。

26万色のグラフィックを誇る40EX。スピードもUP。


AV20EXは、スタンダードモデル。

化された。

さらに、プログラム・ライブラリーも充実され、メニュードライバー、マウスドライバーなどのプログラムが提供されていて、これらをBASICで使用することが容易になった。BASICの起動にもメニュー方式が採用されていて操作性が向上している。ユーザーもマウスやメニューをふんだんに使ったプログラムを容易に作成できるようになるであろう。

FM77AV20EXについて

FM77AV20EXは、FM77AV40EXの廉価版で、VRAMが少なく、26万色表示や400ライン表示がサポートされていないが、そのほかの基本性能は同じである。辞書ROM、第2水準漢字ROMおよびカセットインターフェースはオプションとなっている。メインメモリーも128KバイトとなっているがCPUの高速化などは同様である。

気になるお値段は?

FM77AV40EXが定価16万8000円。FM77AV20EXは定価12万8000円となっている。

FM77AV40EXは640×400ドット、8色の画面をもつパソコンとしては、最低価格の部類に入り、メモリー容量からしてもかなりのハイコストパフォーマンスといえる。

FM77AV20EXも、同じ2DDディスクドライブを2基搭載しているMSX$_2$と比較してみても、性能、価格の両面でお買い得なマシンではないかと思う。

両機種とも今までのFM-7/77シリーズのソフトの動作は保証されているので安心である。考えてみれば、初代FM-7と同じ値段で、FM77AV20EXが買えてしまうのである。毎度ながら、コンピュータ業界の技術の進歩にはいつも感心させられる。

同時発表の周辺機器

ハンディーイメージスキャナー

イラストなどの絵をパソコンにとりこむ装置の簡易型で、モノクロで16階調のグラフィックとしてとりこむことができる。400ライン、200ラインのどちらでも使用可能。定価2万4000円(インターフェース別売)。

カラーCRTディスプレイ-14

21ピンRGBマルチ端子対応で音声出力用スピーカーがついている。400ラインおよび200ラインの両方に対応できるデュアルスキャン方式。テレビチューナーはついていない。定価は8万9800円。

ビデオカード

パソコン画面をビデオに録画するための機能と画像をとりこむビデオデジタイズ機能をもつカード。EXシリーズで使用可能。定価は2万9800円。

南野陽子ちゃんを起用

AV. EXシリーズ新発売にあたって、イメージキャラクターに、10代の男性にとくに人気のある「NANNO」こと、南野陽子ちゃんが起用された。

富士通がむかし、FMシリーズの広告にタモリを起用して成功したのは記憶に新しいが、今度は20歳のスーパーアイドルである。NECの斉藤由貴ちゃんに対抗してなのかどうかわからないが、NANNOの起用とマシンの低価格化を見ていると、今回の富士通の気合いの入れようがわかる。最近おとなしかったFMシリーズだけに期待は大きい。

また、最近ようやくAV専用の市販ソフトが出まわり始めてきた。今後もAVの機能を生かしたソフトが発表されるよう期待したい。

		FM77AV40EX	FM77AV20EX
CPU		メイン部・サブ部　68B09E(2MHz)×2	
RAM VRAM		192Kバイト(最大448Kバイト) 192Kバイト	128Kバイト(最大192Kバイト) 96Kバイト
日本語		JIS第1、第2水準、非漢字 辞書ROM(約4万語)	JIS第1水準、非漢字 (オプション:第2水準、辞書ROM)
表示機能	テキスト	80×20/25/40/50、40×20/25	80×20/25、40×20/25
	漢字	40×25(50)	40×11(25)
	グラフィック	640×400　8色　×2 640×200　8色　×4 320×200　4096色×2 320×200　26万色×1	640×200　8色×2 320×200　4096色×1
サウンド機能		FM音源、PSG各3音、8オクターブ	
FDD		3.5インチ2DDタイプ2基(640Kバイト×2基)	
I/O		RS-232C、プリンター、カセット ジョイスティック	RS-232C、プリンター、 ジョイスティック
オプション		MIDI、外部FD接続、SCSI、ハンディーイメージスキャナー	
CRT		アナログRGB21ピン	
オプション		アナログRGB15ピン	NTSCビデオ
その他端子		映像入力×1、音声入力(L/R)×1、音声出力(L/R)×1	
オプション スロット		I/Oスロット×1、拡張メモリースロット×1 ビデオデジタイズスロット×1、拡張I/Oコネクター×1	
キーボード		分離型、JIS配列準拠、総数100キー	
外形寸法 ・重量		本体　:幅380×奥行き357×高さ100mm、重量7.8kg キーボード:幅410×奥行き192×高さ45.5mm、重量1.3kg	

松下電器

A　1

FS-A1F

54,800円

FS-A1MKⅡ

29,800円

待望のディスク内蔵タイプ

昨年、パナソニックA1を出してMSX$_2$を広く普及させることに成功した松下電器が、その後継機を２機種発売した。ディスクドライブ内蔵型のFS-A1FとA1のマイナーチェンジ版のFS-A1MKⅡである。

パナソニックA1は、余分な機能をすべてとり除いて、２万9800円という超低価格を実現していた。しかし周辺機器まではそうもいかず、ディスクドライブなど、本体の２倍もの値段がしていた。しかし最近ではディスク版でアドベンチャーなどのゲームも発売されるようになって、安価なディスクドライブの必要性が高まっていた。それがようやく５万4800円という値段で、ディスク内蔵型のMSX$_2$となって発売されたのだ。

ディスクのタイプは現在MSXの標準である3.5インチ2DD（ディスク１枚当たり720Kバイトの記憶容量）が１台である。同様の製品がすでにソニーから発売されているが、ドライブを本体右側面につけたソニーに対し、松下は正面にすえてきた。好みにもよるだろうが、やはり正面にあったほうが使いやすいのではないだろうか。

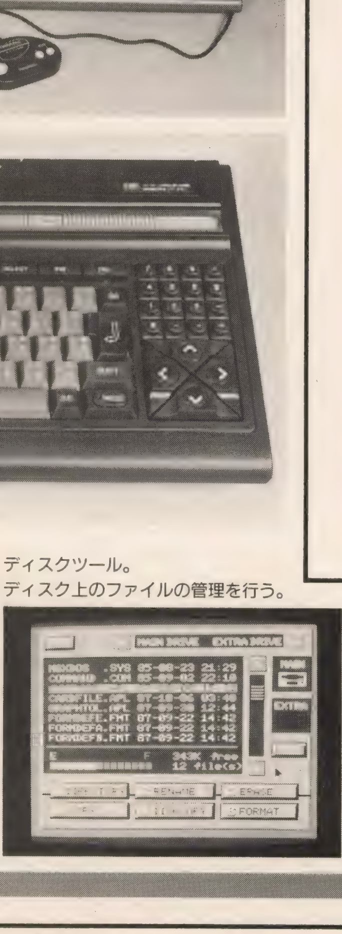
これ以外のA１とのちがいをあげてみると、テンキーがついたことがあげられる。本体はドライブがついたぶんやや厚くなり、またA1では電源はACアダプターを使用していたが、これも内蔵してしまった。しかし、それにしてはかなりコンパクトにまとまっているといえるだろう。さらにJIS第１水準の漢字ROMも内蔵された。

内蔵ソフトもディスクに対応してか

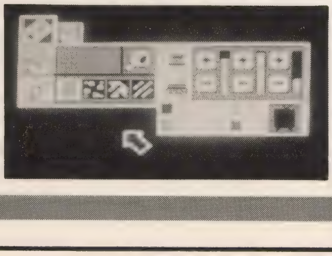
FS-A1F

ディスクドライブは正面、キーボードの下についている。かなり薄型である。

ディスクツール。
ディスク上のファイルの管理を行う。



グラフィックツール。
マウスなどで絵をかくためのツール。
かいた絵はディスクにセーブできる。



連射式ジョイパッド。

なり充実したものになった。スイッチONで立ち上がるコックピット１という簡易ソフトには時計、万年カレンダー、電卓の機能があるが、このメニューからユーティリティーを使うことができる。ディスクツール、カードファイル、グラフィックツールの３つである。カードファイルは単漢字変換で、メモ、電話帳、住所録などに使える。グラフィックツールは当然マウスにも対応していて、簡単な絵ならこれで十分実用になるだろう。このほかに、ワープロユニットFS-PW１用の第２水準漢字のフォントもついている。

一方、旧A１ユーザーのためには、外づけのディスクドライブも発売された。これはFS-FD1Aといい、A１本体のスロットにさして使うタイプである。気になる値段のほうは３万9800円。なんだ本体より高いじゃないかと思う人もいるかもしれないが、今までの値段からすれば、かなりの低価格といえる。しかしそうしてみると、A1Fの５万4800円という値段はかなり破格といえるのではないだろうか。

従来型もモデルチェンジ

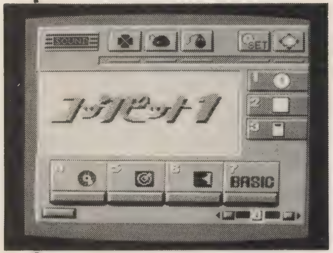
ディスクのないタイプとしてはA1MKIIがある。基本仕様はA１と変わっていないが、A1Fと同様にテンキーが標準装備になった。ただこれは、キートップが丸くなっているうえにキー自体がやや小さいので、ちょっと使いづらい感じもする。また、カナキーの配置が50音順からJIS配列になった。

このほかに付属品として最高で１秒間に24発の連射ができる連射式ジョイパッドがついてくる。やはりメインの使い道はゲームということですかね。

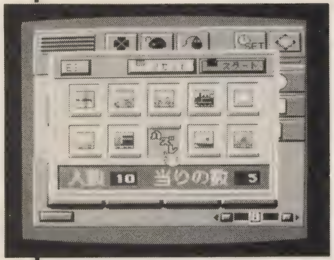
内蔵ソフトのほうはやはりコックピット１の名がついているが、すべてROMである関係上、A1Fのようにいろいろな機能をもたせるわけにはいかず、どちらかというとオマケ的な感じになっている。時計、万年カレンダー、電卓の機能は同じだが、あとはルーレット、10人までで使えるスピードクジ、１秒当たり何発レーザーを撃てるかわかるヒットカウンターと、ちょっとした遊びに使えるという程度のものだ。

お値段のほうはすえおきの２万9800円。A１を買ったユーザーがくやしがるような新製品は作りたくないという10月号の山下氏のおことばどおりの製品である。

いずれにせよ、この冬MSX_2のパワーはますます強くなることになりそうだ。



コックピット１のメイン画面。



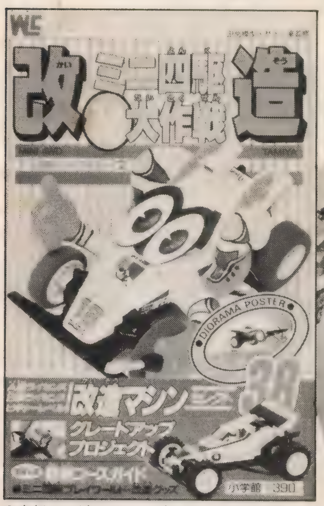
スピードクジ。

	FS-A1F	FS-A1MKII
CPU	Z80A相当品	
ROM	48Kバイト(MSX BASIC Ver2.0) 64Kバイト(内蔵ソフト)	
RAM	64Kバイト(メイン) 128Kバイト(VRAM)	
スロット	前面×１、背面×１	
ディスク	3.5インチ2DD×1	――
ディスプレイ出力	アナログRGB出力(DIN８ピン) ビデオ出力 RF出力	
その他の入出力	ジョイスティック端子×２ プリンター端子 カセット入出力端子 オーディオ出力	
寸法	幅383×奥256×高75mm	幅383×奥228×高64mm
重さ	2.3kg(乾電池ふくむ)	1.6kg(乾電池ふくむ)
付属品	フロッピーディスク(１枚) アンテナ切りかえ器 取扱説明書など	ACアダプター 連射式ジョイパッド アンテナ切りかえ器 取扱説明書など

WL
ワンダーライフ
スペシャル

ここで差がつく㊙テク。
ミニ四駆かっとび改造法教えます。

●さてキミはどのパーツを選ぶ？
ミニ四駆グレードアップパーツ
●改造はアイディアがきめ手だ。
最新ド迫力の改造テクニック大公開
●ミニ四駆
ジオラマ初公開!!
●これが最高。
新オフロードレースコース

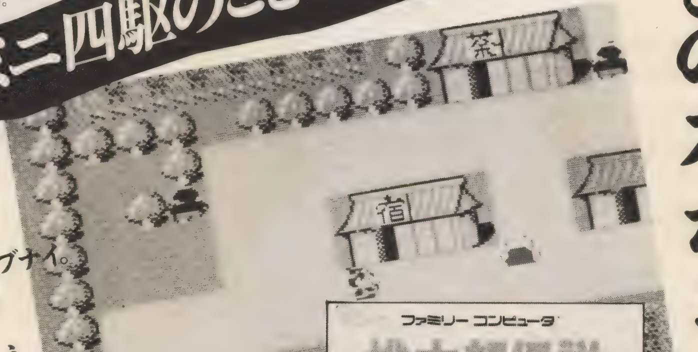


●表紙のデザインは、少し変わることがあります。

ミニ四駆
改造㊙大作戦
定価390円
タミヤ模型デザイン室監修
好評発売中

ファミコン、ミニ四駆のことならワンダーライフシリーズ。

いざ鬼退治。
この本がお伴いたします。



●手ぶらで鬼退治は実にアブナイ。
㊙鬼退治アイテム大公開
●この地形を頭にたたきこもう。
おとぎ村攻略マップつき
●迷ったら、このマップに頼るしかない。
迷宮完全ガイドマップ

●表紙のデザインは、少し変わることがあります。

桃太郎伝説
ひみつ攻略法
定価390円
好評発売中！

コロコロコミック特別編集
協力/ハドソン

小学館

©葦プロ・プレックス、サンライズ・創通エージェンシー、宮崎駿／徳間書店、東宝・カナメプロ、高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ、鈴木英人／ライオン(株)

レイナ・ストール　佐藤敏郎　FM77AV

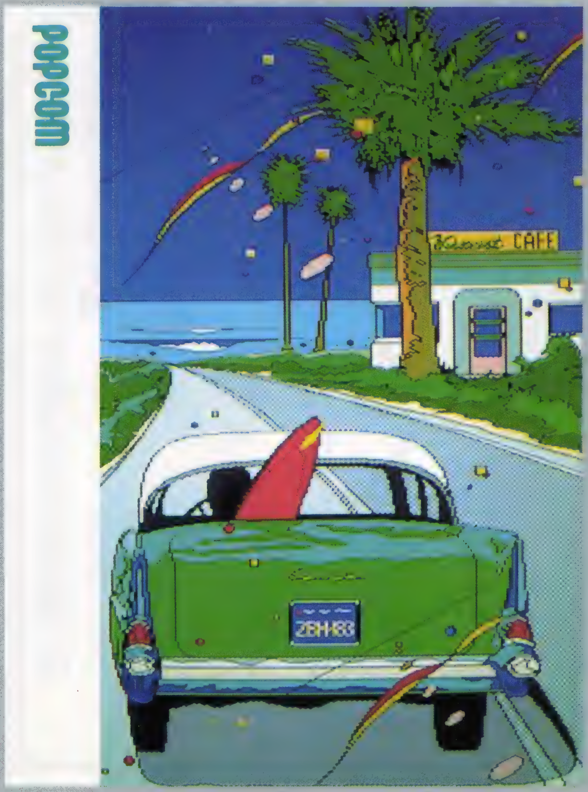
Z GUNDAM　山本善一　PC-8801(ダ・ビンチ)

風の谷のナウシカ　野沢博昭　PC-8801(ダ・ビンチ)

レダ　コタツネコ　PC-8801(ダ・ビンチ)

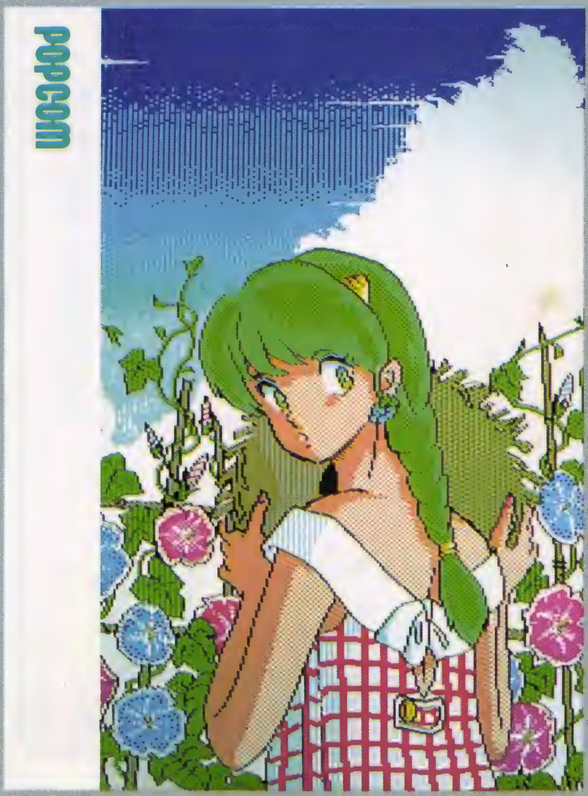
早乙女乱馬　桐山　忍　X1(ダ・ビンチ)

音無響子　J.J. PC-8801(ダ・ビンチ)



TOP BOY　有馬典明　PC-8801mkIISR

ナウシカ　平 浩子　PC-8801(ダ・ビンチ)



ラム　飯塚 尚　PC-8801(ダ・ビンチ)

ポプコムC.G.ギャラリー

1988 JANUARY

あなたの作品を、このページで発表します。

CASSETTE LABELS

作品のプログラムをカセットテープまたはフロッピーディスクにしてお送りください。マンガキャラクターの場合、題名、掲載誌名も必ず記入してください。〈送り先〉〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル (株)新企画社POPCOM編集部CG係

CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。

スタート

①これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

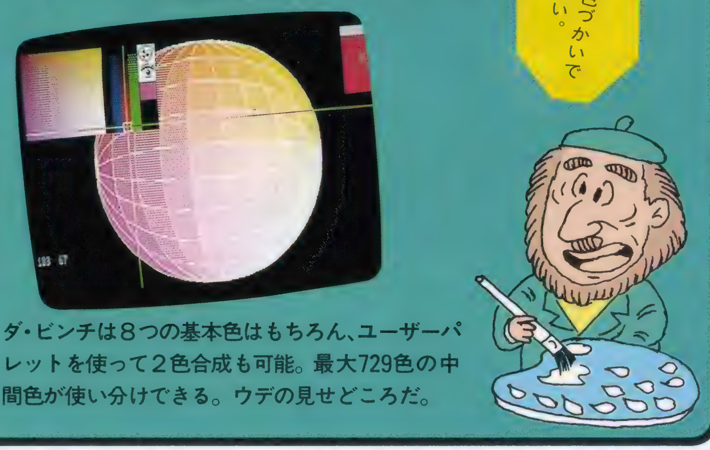
スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

©小学館 ©新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ

PC-88シリーズ(5インチディスク)
X1シリーズ(5インチディスク)
FM-7/77/AVシリーズ(3.5・5インチディスク)
定価(各)6,800円

②最大729色。パレットで2色合成おてのもの。



ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

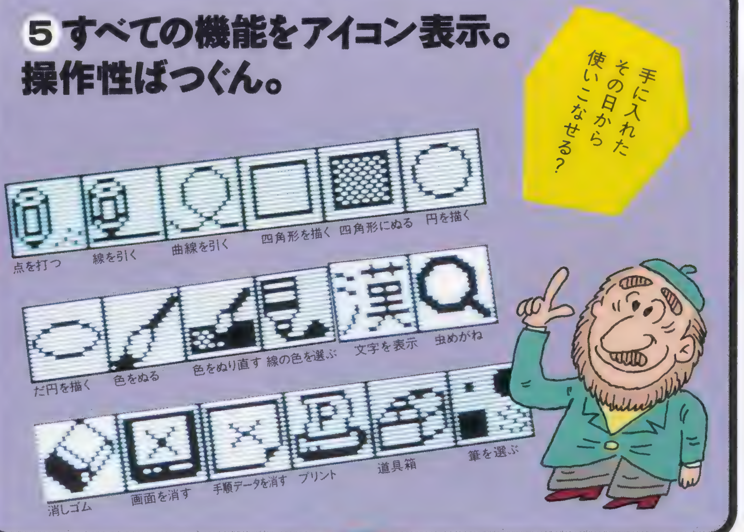
③9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。

ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

④4つのコピー機能で傑作量産。

普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

⑤すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。



⑥トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7 77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置, ×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード, MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉 PC-PR201 201CL 201T PC-8023C/8024 PC-8821/8822 PC-PR101/101T PC-PR406 〈エプソン〉 JP-80 MP-80TypeⅣ 〈シャープ〉 IO-700/720	〈シャープ〉 IO-700/720 CZ-8PK/8PK2 8PD2/8PN1 CZ-8PC1 〈NEC〉 PC-PR201CL 〈エプソン〉 JP-80	〈富士通〉 FM-PR201 MB-27409 MB-27410 〈NEC〉 PC-PR201CL 〈エプソン〉 JP-80 〈シャープ〉 IO-700/720

ゴール

⑦お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

㈱コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書 〒730 広島市南区金屋町7-12 TEL 082-264-1524
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエーアプリケーションズ 〒460 名古屋市中区大須3-1-36林太陽ビル TEL.052-251-4881

通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留で下記あてお送りください。送料は無料です。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル 新企画社 ダ・ビンチ係

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。

●PC-8800シリーズ、X-1シリーズ、FM-7/77シリーズ完全対応
●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で

「ダ・ビンチ」データ集

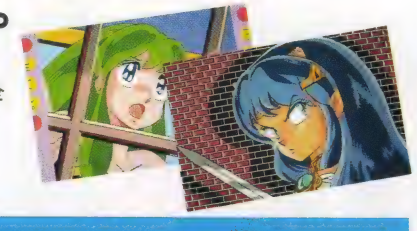
うる星やつらシリーズ①②
めぞん一刻シリーズ①②

●PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7シリーズ共通〈5インチ2D版〉定価(各)2,500円
●FM-7/77シリーズ専用〈3.5インチ2D版〉定価(各)3,000円※いずれも送料含む。

通信販売申込方法 申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください

申込先 〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。



●PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。

ポプコム ディスクCGコレクション1

PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
定価2,000円(送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書

〈ご希望の機種、ディスクの種類に○印をつけてください。〉
1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV※(3.5インチディスク)
※FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。

■氏名
■ご住所
■TEL
■販売店名

●販売店様へ──この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

★98ユーザーに朗報! ダ・ビンチPC-9801版5インチ2HD、12月20日ごろ発売決定!

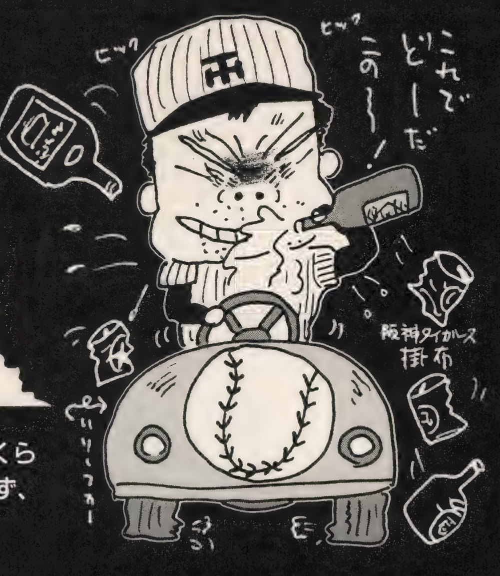
ノストラダマスの大予言

1987年の日本シリーズの結果が4勝2敗で西武の優勝であることを戦前に予想した者はいったいどれだけいただろうか？　われわれが調べたところ、ほとんどの新聞、雑誌で「巨人優勝」を予想、「西武優勝」を予想していたところは皆無に等しい。だが、そんななかで、まだペナントレースの最後の山場を迎える前で、セ・パとも上位3チームのどこが優勝してもおかしくない状況のときに、すでに「4勝2敗で西武の優勝」と、断言してしまったのが、なにを隠そう、本誌11月号の野球ゲーム特集「いわゆるひとつの野球ゲームであるっ！」であった。当初、あのページでは、カードシミュレーションゲーム「ペナントレース」のみを使って出したデータであると書いたが、じつは今だからこそ話せる秘密が隠されていたのだ。データこそ「ペナントレース」を使用して出したものであったが、データを出す時点で、われわれはすでに西武優勝を「知っていた」のである。では、なぜすでに、われわれがそれを「知っていた」のか。

ここで、一人の偉大なる人間を紹介しなければならない。彼の名は、ノストラダマス。4勝2敗で西武優勝を予言したのは彼である。かの、大予言者ノストラダムスとの関係については、定かではない。初めはうさんくさそうに見ていた編集部スタッフも、彼の西武優勝予言をみて、考えを改めるに至った。そして、1988年に起こる天変地異そのほかあらゆることがらについて彼が予言したものを、広く世間にこれを知らしめ、人々の毎日の生活に役立ててもらおうというノストラダマス本人の希望を受け、今回の特集とあいなった。ページをめくると1988年が見えてくる。

スポーツ芸能

さて、トップバッターはいちばん興味深いところのスポーツ芸能である。



スポーツ芸能である。このジャンルはネタが多い、というかいくらでもあるのに、どれを予言するか、大いに悩むところである。まず、非常に独断的に予言対象を選んでしまったけど、おもしろいよ！

まずは野球ネタから

セ・リーグの優勝はどこか？

けっこう人気の高い質問である。答えは本命大洋、対抗中日という結果。じつは両方優勝と出たのだがパーセンテージの点で、大洋が勝った。ノストラダマスは、プロ野球の仕組みが、いまひとつ理解できないようである。

パ・リーグの優勝はどこか？

これは西武で決まり。86％という高い確率だから、今年の日本シリーズは、大洋VS.西武あるいは中日VS.西武だっ。どちらが優勝するかどうかは予言してもらってない。あくまで、不明な部分は残しておかないとね。まっ、どうしても知りたかったら、自分で打ちこんできいてみてほしい。

次に三冠王ネタ

落合の三冠王は実現するか？

お答えは、ノー！　４％にもならない。

それではということで

バースの三冠王は実現するか？

お答えはイエス。なんと80％で、バースが三冠王をとるほど活躍するのに、阪神の優勝が16％（これも予言してもらったのだ）しかないのはなぜか。これは、やはり掛布の活躍いかん、ということになるだろう。

掛布の再起はあるか？

お答えは、残念ながら、ノーであった。ただその確率は53％。要するに、やればできるのである。だから、本人の自覚の問題でもあるのだ。ノストラダマスにも、まちがいがあるかもしれない。あるいは、打率４割、ホームラン60本、打点140じゃないと、再起を意味しないと思っているという可能性もないではない。なんとか、この予言がはずれることを祈るだけである。

さてとヤクルト入りが決まった長島Jr.一茂君の活躍はどうだろうか

長島一茂の活躍は実現するか？

お答えはノー。確率は55％だから、掛布と同じで、本人の自覚しだい、ということになりそうである。で、長島のいるヤクルトの成績は、ということになる。

ヤクルトの最下位は実現するか？

いきなり、最下位で質問してしまうところが、多少問題があったりするが、過去の実績というものがある。で、答えは、イエス。まっ、これはいたしかたないことであろうか。これで、阪神の最下位はなくなったわけで、まずはけっこうなことであろう。

桑田の活躍はどうか。これはとりあえず15勝が目安だから

桑田の15勝は実現するか？

実現！　確率はなんと96％。らしい数字である。この調子だと、20勝ぐらいいくかもしれないな。

ノストラダマスの大予言

で、桑田とくると清原

清原の活躍は実現するか?

答えはノーで、確率は57%。やっぱり本人の自覚の問題らしい。

でついでに秋山

秋山のホームラン王は実現するか?

答えはイエス。これは、まあ妥当なところか。

芸能ネタに行く前に
半スポーツ、半芸能というか

原は離婚するか?

答えはイエスで、確率は22%だけど、日付が10月8日。なるべく努力していただきたいところである。

で野球以外のスポーツネタとしては88年のオリンピック

シンクロナイズドスイミングの小谷さんの金メダルは実現するか?

というおそろしく長い質問をしてみた

答えは、イエス。確率は9%だが、苦難の末に、獲得するという感じがして、がんばってね、と思わず声をかけたくなる。

だからありがちな

小谷さんの芸能界入りは実現するか?

は、ない。

それから小錦

小錦の横綱は実現するか?

これが残念ながら、ないんですな。6%。やっぱり、千代と北勝、それから大乃国あたりが幅をきかせるのでしょうな。

さて芸能ネタ
レコード大賞、いきなりいってみよう

オギノメちゃんのレコード大賞は実現するか?

答えはイエス。なんと64%であった。これは、ほかの人も何人かやったうえで、全部ノーの答えが出たので、けっこう客観的な予想なのである。すっごいヒット曲が年末に出るにちがいない。

それから松田聖子の子どもは

聖子の出産は実現するか?

答えはノー。

とくると

聖子、正輝の離婚は実現するか?

となる。答えはイエスで、10月8日。なんと、原の離婚と同じ日なのである。これは奇しき一致といっていい。

えー、それからマッチと明菜

マッチと明菜の結婚は実現するか?

答えはイエスで、なんと84%。5月18日と出た。水曜日である。これは「夜のヒットスタジオ」を意識したのではないかと。

ついでにさんま

さんまと大竹しのぶの結婚は実現するか?

答えはノーであった。確率は9%。残念である。

最後に小林ひとみ

小林ひとみの引退は実現するか?

答えはノー。とりあえず、めでたしめでたしの、スポーツ、芸能界なのであった!

編集部もパニック 編集部のさる女性（とくに年齢は秘す）の結婚を予言したところ、確率1%で「実現せず」。彼女の怒りがわれわれに向けられたのはいうまでもない。

社会・一般

社会・一般というと、本当に広い範囲である。この広い範囲から、とくに国内のできごと、それもなるべく読者の興味に近いものを選んで質問をしてみた。ノストラダマスは、まだあまり日本の社会についてくわしくないので、参考資料として、週刊朝日、アサヒ芸能、週刊プレイボーイなどを彼に提供した。さて、予言のほどは？

明星、週刊明星は大躍進をするか？

ライバルの「平凡」、「週刊平凡」が廃刊になって、なんだか危機感が漂う両誌だが、路線転換が功を奏す。その可能性68%。スキャンダルやスクープを追いかけるのでは、テレビの梨元の迫力や写真週刊誌の機動力にはとてもかなわないので、芸能人をヨイショする雑誌になるのだ。そして、「トシちゃんのIQは200」だとか、「マドンナも舌を巻く聖子の歌唱力」なんていう大胆な記事を掲載することになる。しかし、これが〝激辛ブームから大甘ブーム〟という世の中の味覚の変化にマッチして、読者に受け入れられてしまう。ビートたけしが真夜中に編集部へ花束を届けたりするかもしれない。

江川卓の脱サラは成功するか？

王監督にいじめられながら投げ続けるくらいなら、もっとラクしてかせげる道を、と引退してしまった江川の前途はやっぱりあまい。成功の可能性は73%と高い。江川がジャイアンツという名前を利用したかっただけのプロ野球選手だったことは明らかだ。

俵万智の続刊は出るのか？

俵万智も出版社も、「サラダ記念日」の〝2ひき目のドジョウ〟をねらってみるけれど、7月6日は年に1日だけだったことに気がついてあきらめてしまう。可能性は13%しかない。この本を真似して、5・7・5・7・7でラブレターを書こうなんていう女の子が出てくるけれど、なにしろ相手はロックをきき慣れているから8ビートのリズムでなければ受け付けないし、漢字もよく読めないので、「手紙なんてめんどうなものじゃなくて電話にしろよな」なんていわれてしまう。女の子は、自分が俵万智ほどかわいくないので、文章を書いたりする資格はないのかしら、と悩むが、林真理子や山田詠美を思い出して勇気づけられたりもする。

レトロブームはもっと浸透するのか？

日産のBe-1のブームなどに見られるレトロ（懐古）感覚はますますメジャーなものになる。可能性は69%と出ている。なにしろ世の中は、インフレ、大恐慌、新型間接税導入、軍拡といっそう未来が暗くなるばかりなので、だれも彼もが「むかしのほうがよかった」などと思ったりするのだ。江夏豊や若島津や沢田研二や田中角栄の復活が待望されたり、本人たちもその気になったりする。そして、幼稚園児や小学生の間でも、「なちゅかしー！」というのが流行語になってしまう。病気までブームにのって、エイズやウィルス性白血病など、レトロウィルスが原因のものが猛威をふるう。

Xデーは本当にやって来るか？

87年の10月ころはさかんに「Xデー」ということばが聞かれた。それが竹下内閣の成立をさすのか、西武の日本シリーズ優勝をさすのか、三原山の爆発をさすのか、さっぱりわからなかった。しかし、Xデーがやって来たらテレビはCMも娯楽番組も1週間くらい放送しなくなるといわれる。前述のような事項は秋にはすべて実現したのに、テレビは何の障害もなく放送していた。すると、それらの事項より重大なことが待ち受けているらしい。そんなXデーが88年にやって来そうだという。ノストラダマスの予言によると、可能性は99%。カメリアダイアモンドのCFや「ひょうきん族」が見られないと困るので、Xデーなど来てほしくないのだが。

嫌煙権運動はさらに広がるか？

その可能性は、95%と高い。タバコはますますきらわれて、吸っているだけでむしけらのように差別されるようになる。タバコ屋の数も10分の1くらいに減って、喫煙家はまるで大麻のようにこっそり吸ったりする。国会議員は選挙の当落にかかわるということで禁煙して、ますますじょうぶで長もちの体になってしまう。もっぱらツッパリのために吸う中高校生と、ダイエットのために吸う若い女性だけが日本たばこのお客さんだ。ところが、学校では、先生たちが自分たちの健康が生徒の喫煙によっておかされるのをおそれて、生徒に対して嫌煙権を主張するようになるだろう。

自然

ノストラダマスの大予言

自然界のできごとでやはり気になるのは、天災関係だ。現に、11月18日現在三原山は不気味な動きを見せているし、東海地震なども、大いに気になるところだ。そのへんのところを、ノストラダマスさまにうかがってみた。

富士山は大噴火をするか?

はっきりいおう。しない／　富士山は宝永４年の噴火以来、250年以上休息しているかにみえる。だが、活火山であるわけだから、いつか必ず噴火する。それはわかりきっている。

しかしわれらが、ノストラダマスは地球物理学上の理由などにはおかまいなしに、88年の大噴火はなしと予言した。噴火の確率は６％。一昨年、相楽なんとかいうおじさんは、富士山大噴火の予言的本を書いて大もうけをし、あげくは予言がはずれて非難された。世の中は、冷たい。おもしろがって本を読んだ人が、その著者を非難する。楽しませてもらったんだから、お礼をいうべきなのだ。

われらがノストラダマスは賢明である。実現しないとはいうが、６％の可能性を残してある。どちらに転んでも非難されないはずだ。ノストラダマスは、大衆の身勝手ささえ見通しているかにみえる。ホント、えらい／

東海大地震は起こるか?

ノストラダマスは、起こらないと予言した。べつに、社会不安を心配してのことではないはずだ。彼は、コンピュータのごとく冷徹なのだから。

しかし、東海、関東地方の人々よ、油断してはならない。ノストラダマスは、起こる可能性として37%という数字を提示している。37%、かなりの高率ではないか。パチンコのスリーセブンの確率よりぐーんと高い。

「そんなアイマイなことでは予言にならないではないか／」という批判も当然であろう。そんなこと、ノストラダマスは百も承知である。なのにあえて、37%という可能性を示した。彼の思慮深さ／（ほんとかねえ）

天災は忘れたころにやってくる。だれも忘れちゃいないだろうが、気をつけよう。といっても、どんなことに気をつければいいのか。地震の場合正直いってわかんないねえ。

三原山は大噴火するか?

87年11月18日現在、三原山は断続的に噴火をくり返している。地震、火山学者たちは、データの分析をし、今後の見通しを検討している。

「まあ、この件に関しては、火山噴火予知連絡会伊豆大島部会に任せたほうがよさそうだ。わたしが予言するまでもないだろう」

と、ノストラダマスはいった。

超大型台風の直撃はあるか

ある／　しかもその可能性は88%、その日は9月4日／　みなさん、この日はちょうど日曜日でもあることだし、自宅が飛ばされないよう、早朝から守りを固めようではないか。おそらく、伊勢湾台風、狩野川台風にまさるともおとらない台風らしいから、注意してほしい。なお、決壊しやすい河川の近

くに住む人たちは、今から避難先のあたりをつけておくにこしたことはないだろう。とくにこれから家を買おうと思っている人は、川の近くはさけるべきだ。堤防が決壊して家が流されても、国はなんの補償もしてくれないからね（多摩川の堤防決壊の場合を見ればわかるだろう）。

しかし、９月４日に台風が来なかった場合、ノストラダマスを非難してはならない。もしかして彼は、天災に対する備えを忘れがちのわれわれを訓練するために、このような予言をしたのかもしれない。なぜなら、９月４日は会社も学校も休みの日曜日なのだから。一家で息の合った防災訓練をするのも、いいんじゃない？

ネッシーは発見されるか?

される／　とノストラダマスは予言している。それも、5月4日にだ／　これで、われわれの夢も終わる。発見され、その正体があばかれてしまっては、まったくおもしろくない。神秘的なロッホ・ネスも、ただの細長くて巨大な水たまりと化してしまうではないか。

ノストラダマスには内緒だが、私個人としては、ネッシーは謎のままでいてもらいたい。

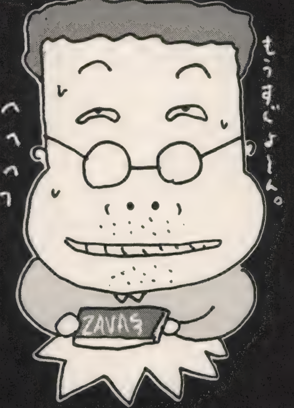
しかし……、5月4日をもって、われわれの夢も終わる。長い間世界じゅうの人々を楽しませてくれたネッシー、ありがとう。君は今世紀最大のエンターテイナーだった／

編集部も大パニック　フリーのライターであるU君（24）は大学の４年生であるが、彼の卒業を予言したところ5%の確率。「なぜ」と質問する彼の目は真剣そのものだった。

パソコン

さて、パソコン関係には一大異変が起こるのだろうか。

われわれが最も興味をいだいているパソコンについてであるが、この一年、総じて、全体的に流れは穏やかで激変というものはみられないということで、予言項目についても、ほかのジャンルと比べて、それほど大きなものがないようだ。



さっそくわれわれの最も気になることについて質問をあびせた

ポプコム部数50万部は、実現するのか？

ノストラダマスは「76%の確率で、1月16日に実現する」と語っている。この予言に、編集部内では一瞬、どよめきが起こったあと、「やったー」、「バンザーイ」などの歓声に続き、編集長の胴上げがとり行われた。さらに編集長からの細かい質問に関して、ノストラダマスは1月8日発売の2月号についてであること、発売日の3日後にはもうすでに30万部が売られてしまっていることなどを明らかにした。編集部では、混乱をさけるため発行部数の変更を検討中ではあるが、3日目以降は売り切れの書店が相次ぎ、混乱が予想されるおそれがあるため、なるべく早めに購入されることをおすすめしたい。

次に、長い間世間をさわがせ、全ソフトハウスの不安をかき立てているといわれている、「サバッシュ」の発売についてである

『サバッシュ』は本当にできるのか？

ちまたでは、「完成は年内にはムリ」といううわさが流れているようだが、ノストラダマスが快刀乱麻の名（迷？）予言をしている。

「『サバッシュ』は、出るが、発売日は9月11日になる」

あまりにも予言の日にちがおそいことについては、「おまえたちが今のペースでやっていたら、発売日はこのぐらいおくれてしまうのだぞ！」という警告の意味をふくんでいることと理解し、『サバッシュ』製作スタッフ一同、このことばに奮起し、春の完成に向けて邁進することを誓った。予言とはこのようにして、前向きに受け取ることが望ましい。これが、占い、予言全般における「当たるも八掛当たらぬも八掛」の哲学である。さあ、次いこう。

8ビットパソコンの絶滅は88年中にあるか？

ノストラダマスはきっぱりと「ない」と答えた。当然といえば当然であるが、この当然のことを堂々というところにノストラダマスの偉大なところがある。予言は神聖なる行いである。なにも、衆人の興味をそそることだけ予言していたのでは、単なる占い師になってしまう。あくまでも、ノストラダマスは「予言者」なのである。だが、この予言の裏に、隠された重大な数字がある。「最終的に今年じゅうには起こらないが、起こる確率は70%あった」と、ノストラダマスは語った。この数字が100%になる日が近いうちに来るのであろうか？

88年にはPC-88FAの後継機が出るか？

ノストラダマスはちょっと迷ったあと、「出る」と答えた。しかも、「日にちは2月の15日」であるという。ハードの担当者は、あわてて、NECに電話をかけ、確認をとろうとしたが、「これから先の新機種の発表に関してはまだ答えられない」という返事があった。当然である。この予言について、編集部内で討論した結果、これはPC-88FAのブラックタイプなのではないかという結論に達した。パソコンについてあまりよく知らないノストラダマスがブラックタイプを後継機とまちがえたものと思われる。

さて気になるゲームソフトの流行についてであるが、これに関しては次の2つの質問を同時にしてみた

RPGの大ヒット作品は出るのか？

現在のRPGの流行をしのぐジャンルは出てくるのか？

まず、RPGの大ヒット作品は「出る」と答え、その確率は99%だという。おそらく、ポプコムの読者ならだれでもこのぐらいのことは答えられる。彼もポプコムを定期購読しているのかもしれない。次に、RPGの次に流行するゲームのジャンルであるが、ノストラダマスは「それは83%の確率でアドベンチャーゲームになるであろう」と力強く答えた。正直いって、私（編集部K）もそう思っている。意見の合ったところで、ノストラダマスとヤキトリでも食べに行きたいと一瞬思ったが、彼はお酒が飲めないのである。残念！

ノストラダマスの大予言

ノストラダマスとは?

ノストラダマス、その人となりについては、最近の研究により徐々にではあるが世間の人の知るところとなった。最新のデータによれば、彼の予言の99%までがきわめて正確に当たっていた(ないしは当たっている)という。このような偉大な予言者が、つい最近までまったくといっていいほど脚光をあびなかったのはむしろ不思議なくらいではあるが、彼の残した予言や書物は、そのほとんどが散逸していて、完全な形ではもちろん、ある程度まとまった形でも、見ることはきわめてむずかしいといわれている。

それでもつい最近、彼の予言を理論的に記した本(弟子が書いたらしいのだが)がほぼ完全な形で発見されたのは、まだ記憶に新しい。内容については、およそ常人には理解しがたいものらしいのだが、その理論を大型コンピュータで解析し、統計処理を加えてモンテカルロ級数的に展開(うーむ、複雑である)したものについて、さらに第三者のある種のエネルギー(われわれは、それを〝念〟と呼んでいる)をあたえたところ、コンピュータでも彼のごとき予言が可能となり、しかもかなりの確率——ごく近い将来のことならほぼ100%当ててしまうというのは、まことに驚異というほかはない。

欧米でも評判!

欧米の研究所では、この予言プログラムはひそかなブームとなっている。たとえば、アメリカではあのNIT(ナサチューセッツ工科大学)が、研究ならびに解析のトップをきっているとのこと。また、各国の政府機関、CIAはもちろんのこと、KGBもがその効果について注目しているらしい。

例によって、日本ではまだその存在はそれほど知られていないが、POPCOMでは87年の夏にそのプログラムを手に入れることに成功。それによりプロ野球日本シリーズの予想を行い、的中させたことは、冒頭のページで述べたとおりである。

今回はより完全な形で、特別に許可を得てリストを誌上公開する。が、パソコンが処理できる限界上、88年のできごとしか予言できない。もちろん、89年度版、ないしはそれ以降のものに関しても鋭意開発中である。

HOW TO USE(使い方)

なにはともあれ、次ページのプログラムリストを入力すること。ごく標準的なBASICで記述されているので、ほとんどすべてのパソコンで動作する。各機種の対応については、まとめてのせてあるのでそちらを見てほしい。

使い方は、画面上にメッセージが出てくるのでその指示に従ってほしい。予言させたい内容については「何の、何について」という2つを入力する。たとえば、「富士山が爆発するかどうか?」に関してなら、

何の　　　?　富士山
何について　?　爆発

と入力。この2つを変えることにより、ありとあらゆることを予言させられる。その結果たるや、まるで彼の人格が、時をこえてコンピュータにのり移ったかのようである。

予言する内容は次のとおり。

①実現するかどうか?　文字どおりである。

②その確率。純粋に数学的な確率のみを計算する。そのため、確率が高いからといって実現するとはかぎらない。

③いつか?　実現する場合は、その日付を表示する。

なお、プログラム「ノストラダマス」は大変デリケートなので、何度も同じことを予言させた場合は、まともに予言してくれなくなる。くれぐれも「彼」の機嫌を損なわぬように注意して使用されたい。

プログラムについて

本プログラムは、NITからのデータをもとに、PC-9801VM上のN88-BASIC(86) MS-DOS版で開発され、PC-88VAで日本語化し、さらにPC-8801FAでデバッグが行われた。誌上リストはPC-88VAのものだが、ほとんどすべての機種で動作する。

各機種への対応のポイントは次のとおり。

・メッセージ　漢字が使えない機種に関しては、カナに変える。また、FM77AV40、PC-9800シリーズで漢字を使う場合は、800行の「MID$」を「KMID$」に変更する。

・サウンド　各機種の音楽機能により次のように変更。

PC-8801mkIISRシリーズ　165行に「NEW CMD」を追加。480行の「PLAY」を「CMD PLAY」に変更。

X1シリーズ　480行の「PLAY」を「PLAY@」に変更。

なお、音楽機能がない機種は480行を削除する。

ところで、リストを入力するのがメンドーだ、という人もいるかもしれないが、そういった人たちのために今回は通信販売サービスを行う。

近くの湯島天神のお守りつき特別バージョン。

料金は1000円(送料込み)。機種、メディア(ディスク、テープ)をはっきり明記して、現金書留で「POPCOM編集部大予言ソフト通販係」まで。

万能予言プログラム「ノストラダマス」リスト

```
100 REM    万能予言プログラム 「ノストラダマス」 VER. 3.01
110 REM
120 REM    Copyright (C) 1987 by T.SASAKI & POPCOM
130 REM    All right reserved. Nothing may be reproduced in Whole
140 REM    or in part without permission from the Publisher.
150 REM
160 '--System Initialize
170 CLS
180 DIM MD(12),FL(3),DS$(2)
190 FOR J=1 TO 12
200  READ MD(J)
210 NEXT J
220 FOR J=1 TO 3
230  FL(J)=0
240 NEXT
250 DS$(1)="する":DS$(2)="しない"
260 DATA 31,29,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
270 '-- Prophecy Initialize
280 PRINT "予言したいことを念じながら　何かキーを押すこと"
290  IF INKEY$="" THEN I=RND:GOTO 290
300 CLS
310 '-- Menu
320 PRINT "予言させたい内容を入力する"
330 INPUT "それは、何の？　",NN$
340  IF NN$="" THEN 330
350 INPUT "　　　　何についてか？　",NO$
360  IF NO$="" THEN 350
370 PRINT "次に、それについて何を予言させるのか？　メニューから選べ"
380 PRINT "-- MENU --"
390 PRINT "１）　実現するかどうか　　２）　その確率　　３）　それはいつか"
400 PRINT "４）　予言を終える"
410 INPUT "番号を入力するのだ";K
420  IF K=4 THEN GOTO 550
430  IF K<1 OR K>3 THEN 390
440  IF FL(K)=0 THEN 480
450   PRINT:P$="予言済みである":GOSUB 770
460   PRINT:GOTO 380
470 '-- Great Prophecy
480  PLAY "V15O4L8DDDO3A#2."
490  PRINT:P$="お答えしよう":GOSUB 770
500  PRINT
510   FOR W=1 TO 3000:NEXT
520  ON K GOSUB 570,620,670
530  PRINT:PRINT
540 GOTO 380
550 '-- Prophecy END
560 END
570 '-- Prophecy (1) To be or not to be
580 IF FL(3)<>0 THEN FL(1)=FL(3):GOTO 600
590 IF RND<.5 THEN FL(1)=1 ELSE FL(1)=2
600 P$=NN$+"の"+NO$+"は実現"+DS$(FL(1)):GOSUB 770
610 RETURN
620 '-- Prophecy (2) Probability
630 PI=INT(RND*99)+1
640 P$=NN$+"の"+NO$+"の確率は"+STR$(PI)+"％":GOSUB 770
650 FL(2)=1
660 RETURN
670 '-- Prophecy (3) The day
680 IF FL(1)<>0 THEN FL(3)=FL(1):GOTO 700
690 IF RND<.5 THEN FL(3)=1 ELSE FL(3)=2
700 IF FL(3)=2 THEN 750
710  MI=INT(RND*12)+1
720  DI=INT(RND*MD(MI))+1
730  P$=NN$+"の"+NO$+"は"+STR$(MI)+"月"+STR$(DI)+"日":GOSUB 770
740 RETURN
750  P$=NN$+"の"+NO$+"は、'88年には実現しない":GOSUB 770
760 RETURN
770 '-- Print sub.
780 L=LEN(P$)
790 FOR J=1 TO L
800  PRINT MID$(P$,J,1);
810  FOR W=1 TO 50:NEXT
820 NEXT
830 PRINT
840 RETURN
```

■本プログラムの出力した結果から起きる事態に関しては、小学館ならびにPOPCOM編集部は、いっさいの責任を負わない。
■本プログラムは、著作権法上の規定により、個人的に楽しむ以外は、権利者に無断で販売、公演、デモならびにそれに類するいっさいの行為をしてはならない。また、バックアップ以外の目的で複製してはならない。

編集部も大パニック　編集部K（27）の体重100Kｇ突破は'88年はなさそうである。本人は安心、まわりは残念（K：なんで?）。

わくわくサウンド倶楽部

スペシャル編3

今月のわくわくサウンド倶楽部。ちょっとおどろいた人もいるかもしれない。そう、ビートルズの曲が登場だよ。紹介曲は彼らの結成間もないころのヒット曲だけど、今もって新鮮！　レコードもきいてみてネ。

PLEASE PLEASE ME
ザ・ビートルズ
FM77AV

アクセス
カシオペア
PC-8001mkII，PC-8801/mkII
(以上サウンドボード必要)
PC-8001mkIISR，PC-8801mkIISRシリーズ

PLEASE PLEASE ME

いつもだとPSGとFM音源の曲を1曲ずつ紹介しているが、今月はPSG系が絶不調である。しかたないので今月はFM音源の曲が2曲ということになってしまった。ますます強くなるFM音源系のパワーに屈しないためにも、PSG系のユーザーよ、もっとがんばってどんどん投稿してくれ！

というわけで今月の1曲目はFM77AVで、ザ・ビートルズの「PLEASE PLEASE ME」だ。投稿してくれたのは広島市の平田邦博クン。この曲はあまりにも有名だから、ビートルズをよく知らない人でも一度は耳にしたことがあるだろう。平田クンのプログラムは曲の厚みをそこなうことなく短くまとめられているので、選曲する側としてはたいへん助かるのだ。曲のできぐあいもかなりのもの。これはいい、リストも短いし、ということで採用となったわけなのだ。

PLEASE PLEASE ME プログラムリスト

```
10 ' ................................
20 ' .                              .
30 ' .      [ PLEASE PLEASE ME ]    .
40 ' .          THE BEATLES.        .
50 ' .                              .
60 ' .          BY  K.HIRATA        .
70 ' ................................
80 DIM DR%(4,10):FOR X=0 TO4:FOR Y=0 TO10:READ DR%(X,Y):NEXT Y,X
90 DATA 44,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

リスト続く

```
100 DATA 31,24,0,15,11,16,1,2,0,0,0
110 DATA 30,18,17,15,2,0,0,2,0,0,0
120 DATA 31,24,0,15,11,16,1,2,0,0,0
130 DATA 30,18,17,15,2,0,0,2,0,0,0
140 SOUND 6,15:SOUND7,48:VOICE DR%
150 'A
160 A$="O2A>B8B8RB8R8":A1$=A$+"<A>R8B8RB8R8":A2$=A$+"<A>B8B8RB16B16B8"
170 A3$=A$+A$:A4$=A$+"O2AR>{BBBB}B16B16B8":A5$="O2A>B8B8RB16B16B16B16BRR2"
180 A6$="O2A8>B16B16B8<A8R8R8>B8B8 <A8>B16B16B8<A8R8R8>B8B8"
190 A7$=A$+"O2A8>{BB}8B8{BB}8B8{BB}8B8B8"
200 A8$="O2A>B8R4B8B8R8 <A>B8R4B8B8R8"
210 A9$="O3B16B8B16B8B8B16B8B16B8B8 <A>B8R4B8B8R8"
220 A10$="O2A>{BBBB}<A>{BBBB}<A>{BBBB}<A>{BBBB}":A11$="O2A"
230 'B
240 B1$="O4L8E4EEEEEE EEEEEE<B4":B2$="O4EEEEEEEE EEEEEE<B4"
250 B3$="O4EEEEEEEE EEEEEEEE":B4$="O4AAAAEEEE EGGAABBB"
260 B5$="O4AAAAEEEE EREE>EE<BB":B6$="O4A4RER4AG+ F+4RC+&C+4F+G"
270 B7$="O4G+4RC+&C+4G+C+ A4RE&E4A4":B8$="O4EEEEEEEE AAAABBBB"
280 B9$="O4EEEG+BBG+E AAAABB<BB":B10$="O4EEEG+BBG+BERR4R2"
290 B11$="O4AAF+4E4C+4B4A4G+4F+4":B12$="O4E4EG+B4G+BE4EG+B4G+E"
300 B13$="O4A4F+4E4C+4 B4BAG+4F+R":B14$="O4E4EG+B4G+E A4AAB4BB"
310 B15$="O4E4EG+B4G+EA4A4B4<B4":B16$="O4EEEEEEEE AAAAR2"
320 B17$="O4E2G2C2<B2":B18$="O4E1"
330 'C
340 C1$="O4L4E>ED+C+<B.>C+8<BG+":C2$="O5L4RED+C+<B>C+<BG+"
350 C3$="O5C+.D+16C+16<B2R2":C4$=C3$+"R.B8":C5$="O5C+R2R8<B+8>C+R2R8<B+8"
360 C6$="O5C+R2R8D+8ERR<V11B":C7$="O4B2BBAR8B8AB"
370 C8$="O4G+@23V13>ED+C+<B.>C+8<BG+":C9$="O4G+@23V13>ED+C+<B8R8R4R2"
380 C10$="O5L8C+<B+>C+<B+>C+<B+>C+C+D+C+D+C+D+C+<BB"
390 C11$="O5C+4.{D+C+}<B2":C12$="O5C+<B+>C+<B+>C+<B+>C+C+D+C+D+C+D+C+R8<B8"
400 C13$="O4B2R4>G+4 E4RED+D+C+<B":C14$="O4B4@23V13>E4D+4C+4<B4.>C+<B4B4"
410 C15$="O4L4G+RRV13>G+ER8E8D+D+":C16$="O4BRR>G+ER8E8D+D+"
420 C17$="O4BR @23V12>DR<GR>F+R":C18$="O4B1"
430 'D
440 D$="V11Q1BBS0Q7BBV11Q1BBS0Q7BV11Q1B":D1$=D$+"BBBS0Q7BV11Q1BBS0Q7BV11Q1B"
450 D2$=D$+"BBS0Q7BBV11Q1BBS0Q7B16B16B":D3$=D$+D$
460 D4$=D$+"V11Q1B4R4S0Q7{BBBB}4B16B16B"
470 D5$="V11Q1BBS0Q7BBV11Q1BBS0Q7B16B16B16B16B4R2."
480 D6$="V11Q1BS0Q7{BB}BV11Q1BBBS0Q7BB V11Q1BS0Q7{BB}BV11Q1BBBS0Q7BB"
490 D7$=D$+"V11Q1BS0Q7{BB}B{BB}B{BB}BB"
500 D8$="V11Q1BBS0Q7BV11Q1BBS0Q7BBV11Q1B BBS0Q7BV11Q1BBS0Q7BBV11Q1B"
510 D9$="S0Q7B16BB16BBB16BB16BB V11Q1BBS0Q7BV11Q1BBS0Q7BBV11Q1B"
520 D10$="L4V11Q1BS0Q7{BBBB}V11Q1BS0Q7{BBBB}V11Q1BS0Q7{BBBB}V11Q1BS0Q7{BBBB}"
530 D11$="V11Q1B"
540 'E
550 E1$="O5L4RED+C+<B.>C+8<BG+":E2$="O5REEEEEEE":E3$="E2E2R1"
560 E4$="O5RE8E8&ERRF+8F+8&F+R":E5$="O5RG+8G+8&G+R2A8A8&AV12A"
570 E6$="O5G+2G+G+ER8E8D+D+":E7$="O4B4":E8$="O5E1F+1":E9$="O5E1R4E8<B8>C+<B"
580 E10$="O5E1F+2.R8<B8":E11$="O5G+2RG+ER8E8F+8F+8F+8E8"
590 E12$="O5EV12ED+C+<B.>C+8<BG+":E13$="O4ERGRCRB":E14$="O4E1"
600 E15$="O5V10BV12ED+C+<B.>C+8<BG+"
610 'F
620 F1$="O4L8R1RDDEEF+F+F+":F2$="O3R1R4EE>EE<BB"
630 F3$="O5R4C+C+&C+4R2C+C+&C+4R4":F4$="O5R4C+C+&C+4R2C+C+&C+4<B4"
640 F5$="O4B2B4B4>C+4<RBA4B4":F6$="O4G+4 >V13Q7E4D+4C+4<B4.>C+<B4G+4"
650 F7$="O4G+4 >V13Q7E4D+4C+4<BRR4R2":F8$="O4A1B1":F9$="O4B1R4BG+A4G+4"
660 F10$="O4A1B2.RB":F11$="O4B2R4B4A4RABBBG+":F12$="O4R1R2R4B4"
670 F13$="L4O4G+RRB>C+R8C+8<BB":F14$="O4G+RBRER>D+R":F15$="O4G+1"
680 T$="T142":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
690 PLAY "Q8V11L4","@25V11Q7O4B4","Q8V13@23O4B4","L8V10S0M2000O8"
700 ' INTRO
710 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,"V12Q7"+E1$
720 PLAY A2$,B2$,E1$,D2$,E1$
730 A=0
740 ' A PART
750 A=A+1:PLAY A3$,B3$,"V13@12Q8"+C2$,D3$,"V10Q7"+E2$
760 PLAY A4$,B4$,C3$,D4$,E3$,"V11Q5"+F1$
770 PLAY A3$,B3$,C2$,D3$,E2$
780 PLAY A5$,B5$,C4$,D5$,E3$,F2$
790 ' B PART
800 PLAY A6$,B6$,C5$,D6$,E4$,"V10Q7"+F3$
810 PLAY A6$,B7$,C6$,D6$,E5$,F4$
820 PLAY A3$,B8$,C7$,D3$,E6$,F5$
830 ON A GOTO840,860,950
840 PLAY A2$,B9$,C8$,D2$,E7$,F6$
850 GOTO 750
860 PLAY A7$,B10$,C9$,D7$,E7$,F7$
870 ' C PART
880 PLAY A8$,B11$,"V13@12"+C10$,D8$,"V10Q7"+E8$,"V10Q7"+F8$
890 PLAY A9$,B12$,C11$,D9$,E9$,F9$
```

PLEASE PLEASE ME Words and Music by John Lennon & Paul McCartney © 1962 by DICK JAMES MUSIC LTD., London. All Rights Reserved. International Copyright Secured. Rights for Japan controlled by Dick James Music Japan Ltd.(c/o Yamaha Music Foundation) Used by permission.

```
900 PLAY A8$,B13$,C12$,D8$,E10$,F10$
910 PLAY A8$,B14$,C13$,D8$,E11$,F11$
920 PLAY A8$,B15$,C14$,D8$,E12$,F12$
930 GOTO750
940 ′ CODA
950 PLAY A3$,B8$,C15$,D3$,"V12Q7"+E15$,F13$
960 PLAY A3$,B16$,C16$,D3$,E15$,F13$
970 PLAY A10$,B17$,C17$,D10$,E13$,F14$
980 PLAY A11$,B18$,C18$,D11$,E14$,F15$
990 END
```

アクセス

2曲目はカシオペアのアルバム『プラティナム』の中から「アクセス」だ。投稿される作品はやはり歌謡曲がいちばん多く、採用されるものも自然とそうなりがちだが、たまには気分を変えてみようということで選んでみたのだがどうでしょう？

この曲を投稿してくれたのは、愛知県海部郡の梶原誠クン。梶原クンはほかにも何曲か送ってくれたけど、この曲がいちばんよかったようだ。自分なりのアレンジをしてみたということだけど、なかなかよくまとまっているね。

＊投稿してくれた作品は全部ちゃんときかせてもらっているけど、誌面で紹介できるのはせいぜい2～3曲。せめて送ってくれた人の名前だけでも紹介しておこう。

渡部博貴・橋爪岳・津久家智光・田村未央・曽根道人・曽根昭夫・鈴木文司・赤池祥周・羽石雄高（敬称略）

アクセス　プログラムリスト

PC-8001mkIISRの場合は、200行、560行のCMD UNLINKを削除し、CMD PLAYをPLAYに、CMD VOICEをVOICEに変更する。また、サウンドボードを使用する場合は、200行のNEW CMDと560行のCMD UNLINKを削除する。

```
100 ' ***************************
110 ' **                       **
120 ' **   " A C C E S S "     **
130 ' **                       **
140 ' **        by  CASIOPEA   **
150 ' **                       **
160 ' ***************************
170 '
180 PRINT "  Hit any key to stop music ·····"
190 '
200 NEW CMD : CMD STOPM
210 DEFINT A-Z : DIM DR%(4,9),BS%(4,9)
220 '
230 FOR X=0 TO 4
240   FOR Y=0 TO 9
250     READ DR%(X,Y)
260 NEXT Y,X
270 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
280 DATA    31,   24,    0,    7,   11,   12,    0,    2,    3,    0
290 DATA    31,   15,   17,    9,    2,    0,    0,    2,    3,    0
300 DATA    31,   24,    0,    7,   11,   19,    0,    2,    1,    0
310 DATA    31,   19,   16,    9,    2,    0,    0,    2,    1,    0
320 '
330 FOR X=0 TO 4
340   FOR Y=0 TO 9
350     READ BS%(X,Y)
360 NEXT Y,X
370 DATA    48,   15,    0,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0
380 DATA    30,   12,    8,    4,   11,   23,    2,    2,    1,    0
390 DATA    30,   12,    8,    4,   11,   47,    2,    8,   -3,    0
400 DATA    30,    6,    8,    4,   11,   23,    2,    0,   -3,    0
410 DATA    30,    6,    8,    6,   11,    0,    2,    0,   -3,    0
420 '
430 CMD VOICE DR%,BS%
440 CMD PLAY ,,,"Y6,2Y7,241"
450 '
460 B$(1)="O2L4D>D<D>D<D>D<D8.D16>D8<D8"
470 B$(2)="O2L4D8D8>D<D>D<D>D<D8.D16>D8<D8"
480 B$(3)="V12O3L8A+>C>C<EA+DA<A+>CA+DAD+16EG16R<G"
490 B$(4)=B$(1)+B$(2)
500 B$(5)=B$(2)+B$(2)
510 B$(6)=B$(3)+B$(3)
520 '
530 FOR I=1 TO 6
540   READ A$(I)
550     IF A$(I)="*" THEN 620
560     IF INKEY$<>"" THEN CMD UNLINK : END
570     B=VAL(A$(I)) : IF B>0 THEN A$(I)=B$(B)
580 NEXT
590 CMD PLAY A$(1),A$(2),A$(3),A$(4),A$(5),A$(6)
600 GOTO 530
610 '
620 RESTORE 1340 : GOTO 530
630 '
640 ' ═══════════ MUSIC DATA ═══════════
```

リスト続く

```
650 DATA T132@V127O2L4Q2,T132V14O4L8Q8,T132@24V9O4L8Q2
660 DATA T132S0M1800L8Q1,T132V12O5L8Q8,T132V11O4L8Q8
670 '
680 DATA R8D>D<D>D<D>D<D8.D16>D8<D8
690 DATA R,GA+>C>C<EA+DA<A+>CA+DAQ8D+16EQ2G16R<G
700 DATA RERE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1E,R,R
```

ポリドール 28M X 2544

```
710 '
720 DATA D8D8>D<D>D<D>D<D8.D16>
730 DATA R,A+>C>C<EA+DA<A+>CA+DAQ8D+16EQ2G16
740 DATA EEE&EERE&EERE&EER16E16,R,R
750 '
760 DATA D8D8<D>D<D>
770 DATA C<A+2.&A+
780 DATA <RGA+>C>C<EA+D
790 DATA Q7EEQ1ERE&EER
800 DATA C<L4A+V11A+V10A+V9A+8
810 DATA GL4FV10FV9FV8F8
820 '
830 DATA D8D8<D>D<D>D<D>D<D>
840 DATA AG1&G2.&G
850 DATA A<A+>CA+DAQ8D+16EQ2G16R<GA+>C>C<EA+D
860 DATA Q7EEQ1ERE&EERE&EERE&EER
870 DATA V12A8GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5G8
880 DATA V11E8DV10DV9DV8DV7DV6DV5DV4D8
890 '
900 DATA D8D8<D>D<D>
910 DATA >C<A+2.&A+
```

```
920 DATA A<A+>CA+DAQ8D+16EQ2G16
930 DATA Q7EEQ1ERE&EER
940 DATA V12>C8<A+V11A+V10A+V9A+8
950 DATA V11G8FV10FV9FV8F8
960 '
970 DATA D8D8<D>D<D>D8D16D16<D
980 DATA AG1&G
990 DATA R<GA+>C>C<EA+DA<A+
1000 DATA Q7EEQ1ERE&EERQ7EE16E16Q1ER
1010 DATA V12A8GV11GV10GV9GV8G8
1020 DATA V11E8DV10DV9DV8DV7D8
1030 '
1040 DATA D8>D8<D8>D8<D8>D8<
1050 DATA V13>RA+<A+>A<A>G<
1060 DATA @10V11O6Q8RA+<A+>A<A>G
1070 DATA EQ7EQ1EQ7EQ1EQ7EQ1
1080 DATA R,R
1090 '
1100 DATA 1,3
1110 DATA @0V11O4R2L16A+R8A+R8>CRR2@21V13O5CR8C
1120 DATA ERE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1E
1130 DATA V12O5L16R1R2CV8CV5CV12CV8CV5C
1140 DATA V12O4L16R1R2GV8GV5GV12GV8GV5G
1150 '
1160 DATA 2,3
1170 DATA @0V10O4R2A+R8A+8.>CR
1180 DATA EEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1E
1190 DATA V12R1R2D+8.V11CV8CV5C
1200 DATA V12R1R2A+8.V11GV8GV5G
1210 '
1220 DATA 2,3
1230 DATA @0V11O4R2L16A+R8A+R8>CRR2@21V13O5CR8C
1240 DATA EEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1E
1250 DATA V12O5L16R1R2CV8CV5CV12CV8CV5C
1260 DATA V12O4L16R1R2GV8GV5GV12GV8GV5G
1270 '
1280 DATA O2D8D8>D<D>D<D>D<D8.D16>D8D16D16,3
1290 DATA @0V10O4R2A+R8A+8.>CR
1300 DATA EEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EE16E16Q1
1310 DATA V12R1R2D+8.V11CV8CV5C
1320 DATA V12R1R2A+8.V11GV8GV5G
1330 '
1340 DATA D8<D16>D8<D16>D8<D16>D8<D16>D8D16D16
1350 DATA V14O4C.<A+.A.G.F+4
1360 DATA @24V13O5L8C.<A+.A.G.F+4
1370 DATA L16E&EEE&EEE&EEE&EEE&EQ7EEQ1
1380 DATA L16O5V12EV11EV10EV12DV11DV10DV12CV11CV10C<V12BV11BV10BV12A+V11A+V10A+V
9A+
1390 DATA L16O5V12CV11CV10C<V12A+V11A+V10A+V12AV11AV10AV12GV11GV10GV12F+V11F+V10
F+V9F+
1400 '
1410 '
1420 DATA 4,6
1430 DATA @24V13O6R4C<RA+{V10AV8G+V6GV4F+V2F}8RV13AA32A+&A+16.A4G4FG4D+32E{V10D+
V8DV6C+V4C<V2B>}8
1440 DATA L8ERE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1EEEE&EERE&EERE&EER16R16Q7EQ1E
1450 DATA V10L16O4R2A+R8A+R8>CRR2>V11CV8CV5CV11CV8CV5CR8R1<<L8V7A+V8A+V9A+V10A+V
11A+4V10A+V9A+
```

```
1460 DATA V10L16O3R2A+R8A+R8>CRR2>V11GV8GV5GV11GV8GV5GR8R1<L8V7FV8FV9FV10FV11F4V
10FV9F
1470 '
1480 DATA 5,O3A+>C>C<EA+DA<A+>CA+DAD+16EG16R<GA+>C>C<EA+DA<A+>CA+DAD+16E16G16R16
F32G8.&G32
1490 DATA V13O6R4C<RA+{V10AV8G+V6GV4F+V2F}8RV13AA32A+&A+16.>C4D4E32F16.E4CR2D<V1
1A+
1500 DATA EEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1EEEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1E
1510 DATA V10L16O4R2A+R8A+R8>CRR2>V11CV8CV5CV11CV8CV5CR8R2<<V10A+R8A+R8>CRR2V12D
+8.V11CV8CV5C
1520 DATA V10L16O3R2A+R8A+R8>CRR2>V11GV8GV5GV11GV8GV5GR8R2<<V10A+R8A+R8>CRR2V12A
+8.V11GV8GV5G
1530 '
1540 DATA 5,6
1550 DATA V13O6R4C<RA+{V10AV8G+V6GV4F+V2F}8RV13AA32A+&A+16.A4G4FG4D+32E{V10D+V8D
V6C+V4C<V2B>}8
1560 DATA EEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1EEEE&EERE&EERE&EER16R16Q7EQ1E
1570 DATA V10L16O4R2A+R8A+R8>CRR2>V11CV8CV5CV11CV8CV5CR8R1<<L8V7A+V8A+V9A+V10A+V
11A+4V10A+V9A+
1580 DATA V10L16O3R2A+R8A+R8>CRR2>V11GV8GV5GV11GV8GV5GR8R1<L8V7FV8FV9FV10FV11F4V
10FV9F
1590 '
1600 DATA 5,6
1610 DATA V13O6R4C<RA+{V10AV8G+V6GV4F+V2F}8RV13AA32A+&A+16.>C4D4E32F16.E4CR2D<V1
1A+R2R4V12G4
1620 DATA EEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1EEEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1E
1630 DATA V10L16O4R2A+R8A+R8>CRR2>V11CV8CV5CV11CV8CV5CR8<<R2V10A+R8A+R8>CRR2V11D
+E8GV8GV5GV3GV1G
1640 DATA V10L16O3R2A+R8A+R8>CRR2>V11GV8GV5GV11GV8GV5GR8<<R2V10A+R8A+R8>CRR2<V11
B>C8EV8EV5EV3EV1E
1650 '
1660 DATA O2D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<
1670 DATA V11G+G+G+G+G+G+G+G+GGGGGGGGFFFFFFFFGGGGGGGG
1680 DATA V12O6C2CDD+F4.D+4D+4D4D+4{V10DV8C+V6C<V4BV2A+>}8RV12F+32G16.FD+F4.D+4D
+4D4
1690 DATA ERE&EERE&EERE&EERE&EERE&EERE&EERE&EERE&E
1700 DATA V9L8O5D+<G+A+>D+4V8D+V7D+V6D+V9D+<GA+>D+4V8D+V7D+V6D+V9D+<FG+>D+4V8D+V
7D+V6D+V9D+<FG>D+4V8D+V7D+V6D+
1710 DATA V8L8O5R16D+<G+A+>D+4V7D+V6D+V5D+V8D+<GA+>D+4V7D+V6D+V5D+V8D+<FG+>D+4V7
D+V6D+V5D+V8D+<FG>D+4V7D+V6D+V5D+16
1720 '
1730 DATA D>D<D>D<D>D<D>D<
1740 DATA G+G+G+G+G+G+G+G+GGGGGGGG
1750 DATA C4{<V10BV8A+V6AV4G+V2G>}8RV12CDD+F4.D+4D+4D4
1760 DATA ERE&EERE&EERE&EERE&E
1770 DATA V9D+<G+A+>D+4V8D+V7D+V6D+V9D+<GA+>D+4V8D+V7D+V6D+
1780 DATA V5D+16V8D+<G+A+>D+4V7D+V6D+V5D+V9D+<GA+>D+4V7D+V6D+V5D+16
1790 '
1800 DATA D>D<D>D<D8>D8DD8DD16D16<
1810 DATA V12FF>F<F>FF<F>FRV14D16R16D4<G16R16G4.
1820 DATA D+4{V10DV8C+V6C<V4BV2A+>}8RV12F+32G16.FD+F+32G1&G32
1830 DATA ERE&EERE&EEQ7EQ1E&EQ7EQ1E&EQ7E16E16Q1
1840 DATA V9D+<FG+>D+4V8D+V7D+V6D+RV11D16V8D16V11DV10D16V9D16V11D16V8D16V11D4.
1850 DATA V5D+16V8D+<FG+>D+4V7D+V6D+V5D+16R<V11A16V8A16V11AV10A16V9A16V11G16V8G1
6V11G4.
1860 '
1870 '
1880 DATA 4,6
1890 DATA V13<R4GG>C.D.E32F2&F16.E.D.CD+32E4&E16.D2R<@28V12A+.A.G4A4
1900 DATA ERE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1EEEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1E
1910 DATA V11O4R2C.D.F2V10F4V9F4V8FV11E4.D2V7D
1920 DATA V11O4R2E.F.A2V10A4V9A4V8AV11G4.F2V7F
1930 '
1940 DATA D8D8>D<D>D<D>D<D8.D16>D8<D8D8D8>D<D>D<D>D<D>D8D16D16
1950 DATA A+>C>C<EA+DA<A+>CA+DAD+16EG16R<GA+>C>C<EA+DA<A+V11Q3EEFFF+F+GGQ8
1960 DATA @24V13R4GG>C.D.E32F2&F16.E.F.GG+32A4&A16.G2R@28V12D.C.RC16DC4
1970 DATA EEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1EEEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EE16E16Q1
1980 DATA V11R2C.D.F2V10F4V9F4V8FV11A4.G2V7G
1990 DATA V11R2E.F.A2V10A4V9A4V8A>V11C4.<A+2V7A+
2000 '
2010 DATA 4,6
2020 DATA @24V13<R4GG>C.D.E32F2&F16.E.D.CD+32E4&E16.D2R<@28V12A+.A.G4A4
2030 DATA ERE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1EEEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1E
2040 DATA V11R2C.D.F2V10F4V9F4V8FV11E4.D2V7D
2050 DATA V11R2E.F.A2V10A4V9A4V8AV11G4.F2V7F
2060 '
2070 DATA D8D8>D<D>D<D>D<D8.D16>D8<D8D8D8>D<D>D<D>D<D>D8D16D16,6
2080 DATA @24V13R4GG>C.D.E32F2&F16.E.F.GG+32A4&A16.G2R@28V12D.C.RC16DC4
2090 DATA EEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EQ1EEEE&EERE&EERE&EER16E16Q7EE16E16Q1
2100 DATA V11R2C.D.F2V10F4V9F4V8FV11A4.G2V7G
2110 DATA V11R2E.F.A2V10A4V9A4V8A>V11C4.<A+2V7A+
2120 '
2130 DATA *
```

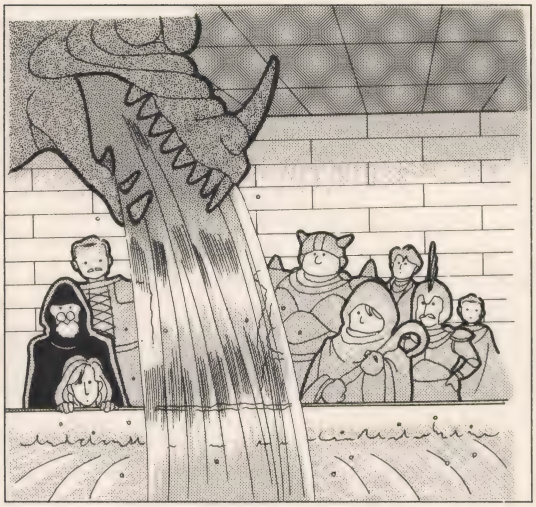
日本音楽著作権協会(出)許諾第8747675-701号

ウルティマIV

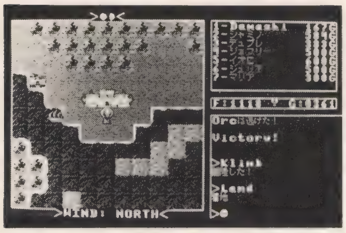
VOl.4

ついに8人全員そろった！ 残すはヒスロスとアビイス！

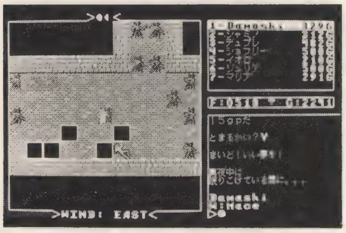
あまりに進展がおそいとダマシの面目にかかわるので、今月は初心に立ちもどって、徳の向上と、あらためて情報の収集を行った。前のマッピングの最中は、ついでにって感じで会話していたので、やはり見落としていたヒントがずいぶんあった。会話もすでにコツをつかんでいるので、それほど苦労せずに情報を引き出せる。徳は現在7つまで聖者の域に達し、あと崇高な心をきわめるだけとなっている。どう？ ガンバッたでしょ。



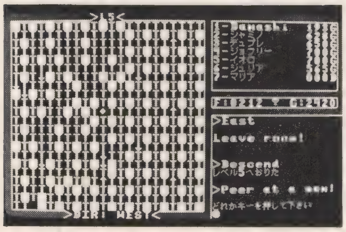
ILLUSTRATED BY TATSUMA MINAMI



ただいま〜!!



安心して宿屋で寝てたら、襲われちまった。



サイテーな迷路（冗談じゃなく）。

なにごとにもお金はいる

前回、ダンジョンのマップを2つしか発表できなかったので、プレイに迷ってレポートに期待してくれていた人には、とにかく申しわけないと思っている。そこで、あらためて今回はダンジョンのマッピングにまず挑戦した。ダンジョンの仕組み（迷路の傾向や広さ、トラップやシークレット・ドアのあけ方など）は、すでに把握し、手の内は見えているから、最初のいくつかは楽勝だったね。Dastard（卑怯者の迷宮）、Deceit（不実の迷宮）と踏破してゆき、Covetous（貪欲の迷宮）あたりで呪文が底をついた。材料のたくわえも品切れである。

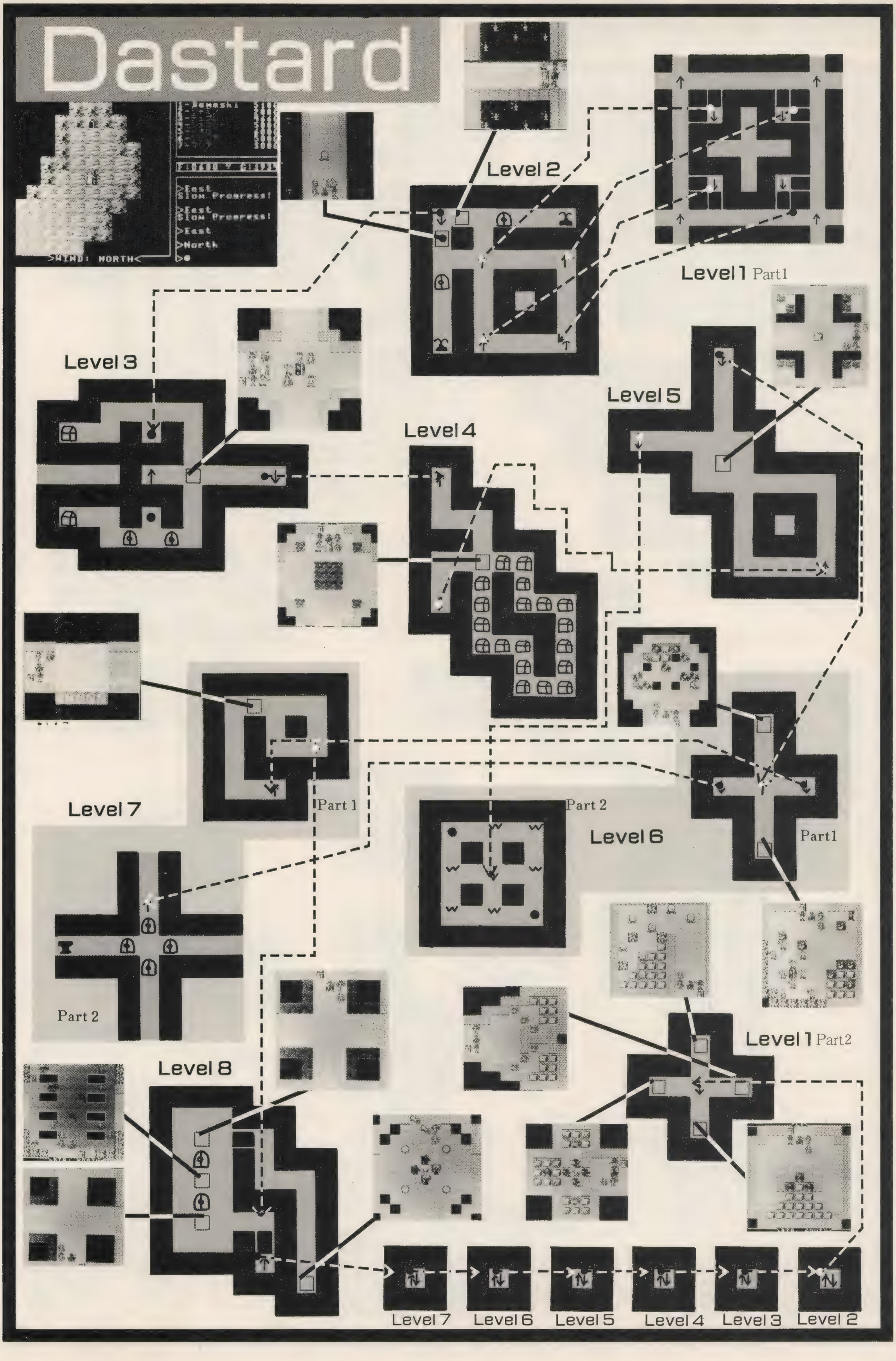
ダンジョンを1つ踏破すると、けっこうな額の収入になるので、さっそく材料の買い出しに行ったまではよかったんだが、ついフラフラッとウェポン・ショップに足が向いて、Magic Wandなんか買っちゃったら、やっぱりお金が足りなくなった。実際、ダマシのパーティーは、メンバーがそろいもそろって貧弱な装備で戦っていたんだな。せいぜいBardのイオロがチェインメイルにクロスボウを持っているくらいで、あとのみんなはパーティーに参加したときのまんまってなぐあいだ。

各メンバーともレベルが上がっているぶん、ヒットポイントの最大値は高くなっているから、それでも戦えてきたけれど、ダメージも多く、それが呪文の乱発をまねいて、プレイに破局がきたってところだな。

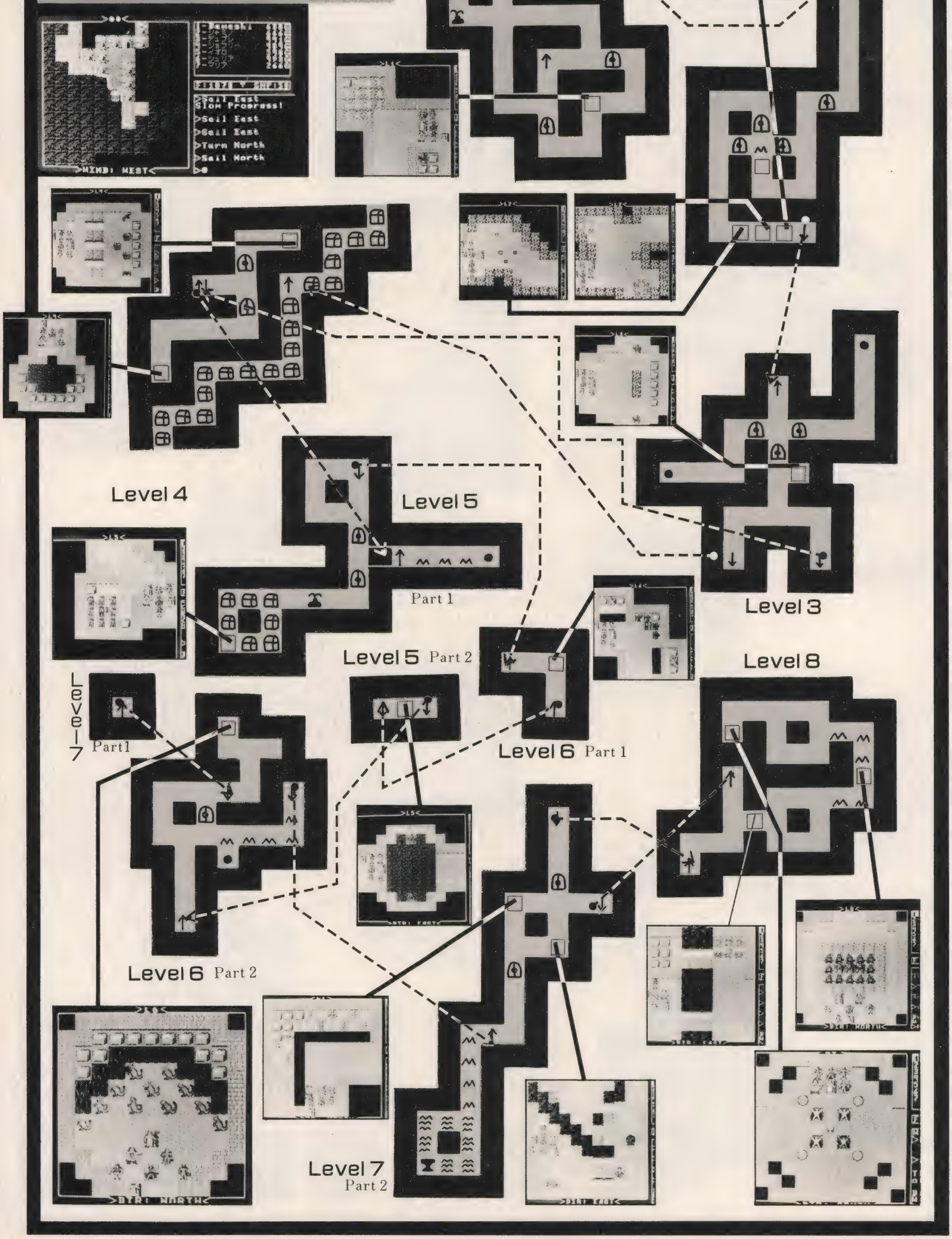
とにかく、これは金をかせがないとどうしようもない。とりあえず迷路の全容がわかっていて、宝箱がかたまって配置されていて、しかもブリティッシュ城に近いShame（恥辱の迷宮）へと向かった。ダンジョンの入り口とその前に広がる湖を囲む山脈から、真北にのびる裾野の先端に立ち、まばたきの術を使うと、入り口の前の沼地に出る。これならぐるっとまわって船で来る必要はない（じつは、千葉県の田辺君がはがきで教えてくれた方法だ）。

ダンジョン内で上昇や下降の術を使うと、ハシゴで直接つながっていないフロアに出られるのは、前に書いたね。Shameでも、地下5階まではまずまっすぐハシゴで下りておいて、（P.201へ）

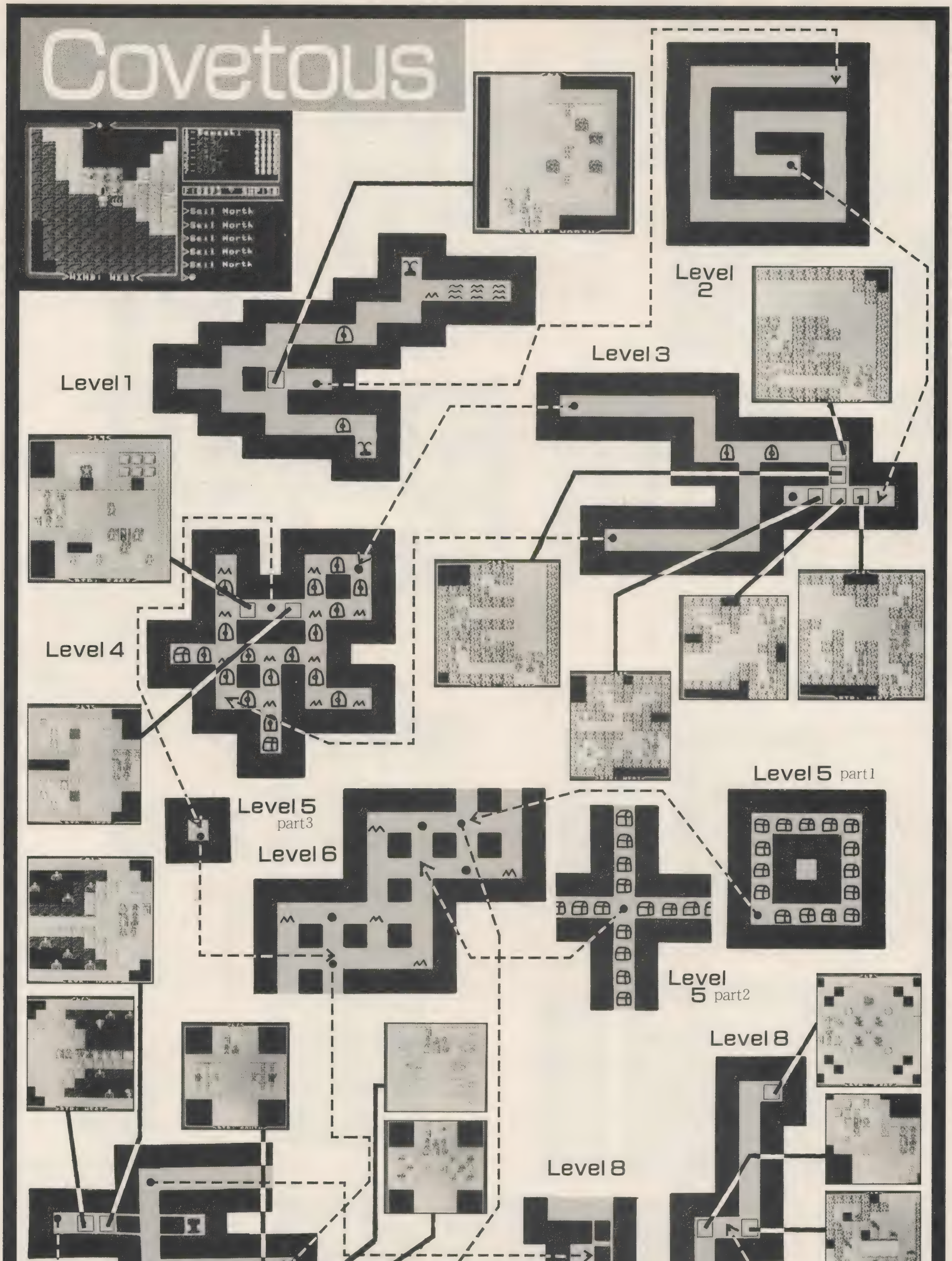
■ポニー　PC-9800シリーズ　5インチ2HD 9,800円、3.5インチ　2HD 11,800円、PC-8801mkII SRシリーズ　5インチ2D 9,800円　X1turbo 5インチ2D 9,800円、FM-7/77　5インチ2D 9,800円、3.5インチ2D 11,800円

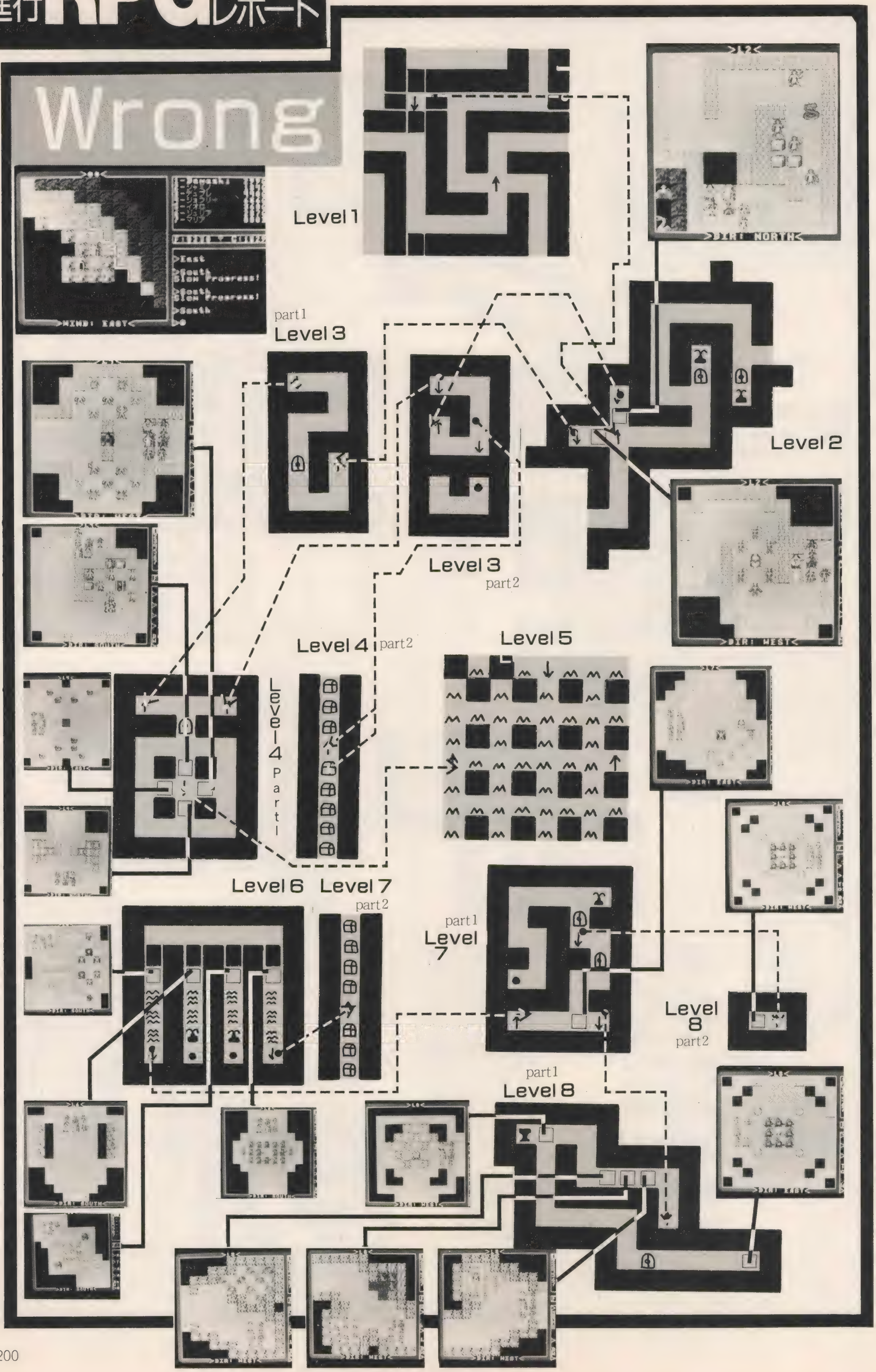

Dastard
>East
Slow Progress!
>East
Slow Progress!
>East
>North
>WIND: NORTH<
Level 2
Level 1 Part1
Level 3
Level 4
Level 5
Level 7
Part 1
Part 2
Level 6
Part1
Part 2
Level 8
Level 1 Part2
Level 7
Level 6
Level 5
Level 4
Level 3
Level 2

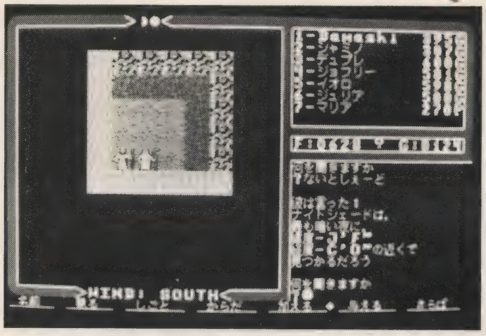
Deceit



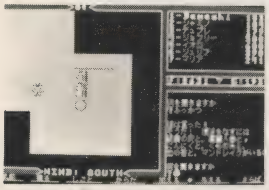
>Sail East
Slow Progress!
>Sail East
>Sail East
>Turn North
>Sail North
WIND: WEST
Level 1
Level 2
Level 3
Level 4
Level 5
Part 1
Level 5 Part 2
Level 6 Part 1
Level 6 Part 2
Level 7 Part 1
Level 7 Part 2
Level 8


Covetous
Level 1
Level 2
Level 3
Level 4
Level 5 part3
Level 6
Level 5 part1
Level 5 part2
Level 8
Level 8
Level 7

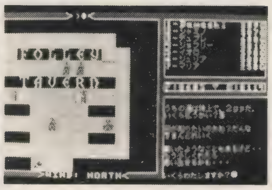

Wrong
Level 1
Level 2
part1
Level 3
Level 3
part2
Level 4 part2
Level 4 Part1
Level 5
Level 6
Level 7
part2
part1
Level 7
Level 8
part2
part1
Level 8



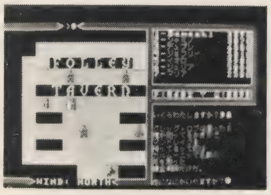
教えてもらった♡



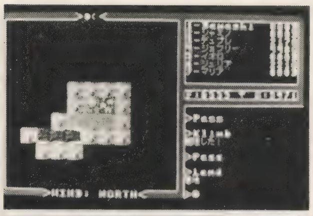
マンドレイク持ってないんだけど…。



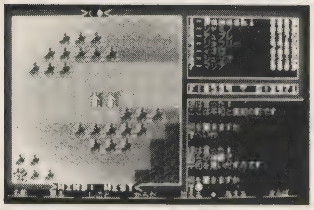
ガメツイやつだ。



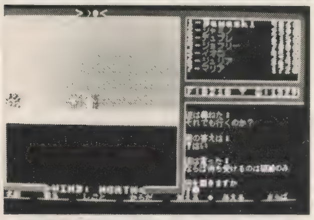
所持金全部わたさないと、教えてくんない。



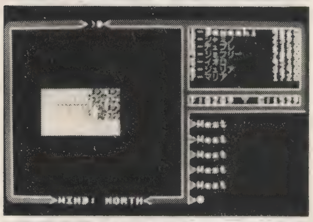
しんぼう強く風さえ待てれば、どこへでも。



Covetousでは、いろんなこと教えてもらった。



行かねばならぬ。



しっかりカギまでかけてある。

To Be Conti-nued.（ヒスロスにて）

そこから下降の術を使うと、ほぼ宝箱の部屋の前に出られる。途中のメンドくさい部屋はすべてパスできる。入り口を守るモンスター君は、カワイソウだが、毎回死んでもらうことにして、1回当たり1000GP以上は確実に収穫できる。全部拾ったら、その場で脱出の術を使って、また同じ方法でもどってくる。これをくり返せば、あっという間にGPは9999(これ以上はふえない)というわけ。くれぐれも脱出の術が足りなくならないように。

GPがたまったら、バッカニアーズ・デンへと向かう。ここはマジック・ウェポンがたくさんあるし、ハーブ・ショップもある。たいまつやGEMも数が少なくなっていたので、補充した。結局買えるマジック・アイテムはいっぺんに1個か2個なんだな。魔法の材料はポウで買うほうが安全でラクなので、たいていブリティッシュ城に帰るついでに寄っていく。

またShameに舞いもどってGPをかき集め、今度はジェロームでマジック・プレート。そんでもって、次はミノックでマジック・アックスと、なりふりかまわず（日参する迷宮が『恥』とはよくいったもんだ）、装備の充実につとめた。おかげで、あれほど苦労していた戦闘がウソのようだ。今ではドラゴンだろうがバルロンだろうが、ほんとに指先ひとつでチョイチョイだもんな。船での航海も、今まではモンスターに襲われないかとビクビクもので、風向きが変わって向かい風なんかになったりするととくに悲惨、気分もズーンと落ちこんできたからね。それからパーティーのダメージもずいぶん減った（どうもダマシは非常にヘタなプレイを展開していたらしい）。

今度は徳だぜ

さて、腹もふくれれば人間もまるくなる。装備もととのい、サイフはいっぱい。魔法の材料のたくわえも十分となれば、モンスターを殺すよりも謎解きのほうへと興味の対象はかわる。こいつはいっちょう人間的に成長してみるかって軽いノリで、あちこちのタウンめぐりを始めた。目的は、情報の収集と、献身、謙虚、崇高な心のそれぞれの徳を向上させること。結局、具体的にどの徳とどういった行動が関係しているのかはよくわからなかったけれど、さすがに献血攻勢（すべてのヒーラーに顔を出してまわった。じつはダマシは自他ともに認める献血マニア）がきいたらしく、献身と謙虚において、聖者とならびし者となった。そういえば、ダマシはいつも、ホークウィンドさんからお墨つきをもらうまでには神殿に行ったことがなかった。だから必ずイッパツ合格。話によると、聖者になれなくても冥想をすればプレイのヒントがあたえられるらしい。崇高な心に関しては、どうやったら徳が上がるのかカイモク見当がつかないので、ためしに神殿に行ってみるつもりである（その報告は来月号になっちゃうけど）。

ボロボロ出てくる情報

町の人との会話は、ちょうど相手のことばをそのまま返す感じ。相手のメッセージの中の、重要だと思われる単語をきき返すことで、スムーズに情報が引き出せる。アビイスに入れる条件とか、「変化する祭壇の間」とか、ナイトシェードのとれる場所と時期、謙譲の神殿のありかとそこへの入り方、使うとすべての徳を失うというゾッとしないガイコツの話などなど。迷宮で手に入る石の色なども、かなり教えてもらった。拾ったときにちゃんとメモしておかなかった人は、町の人にきいて、ある程度調べがつくかもしれない。

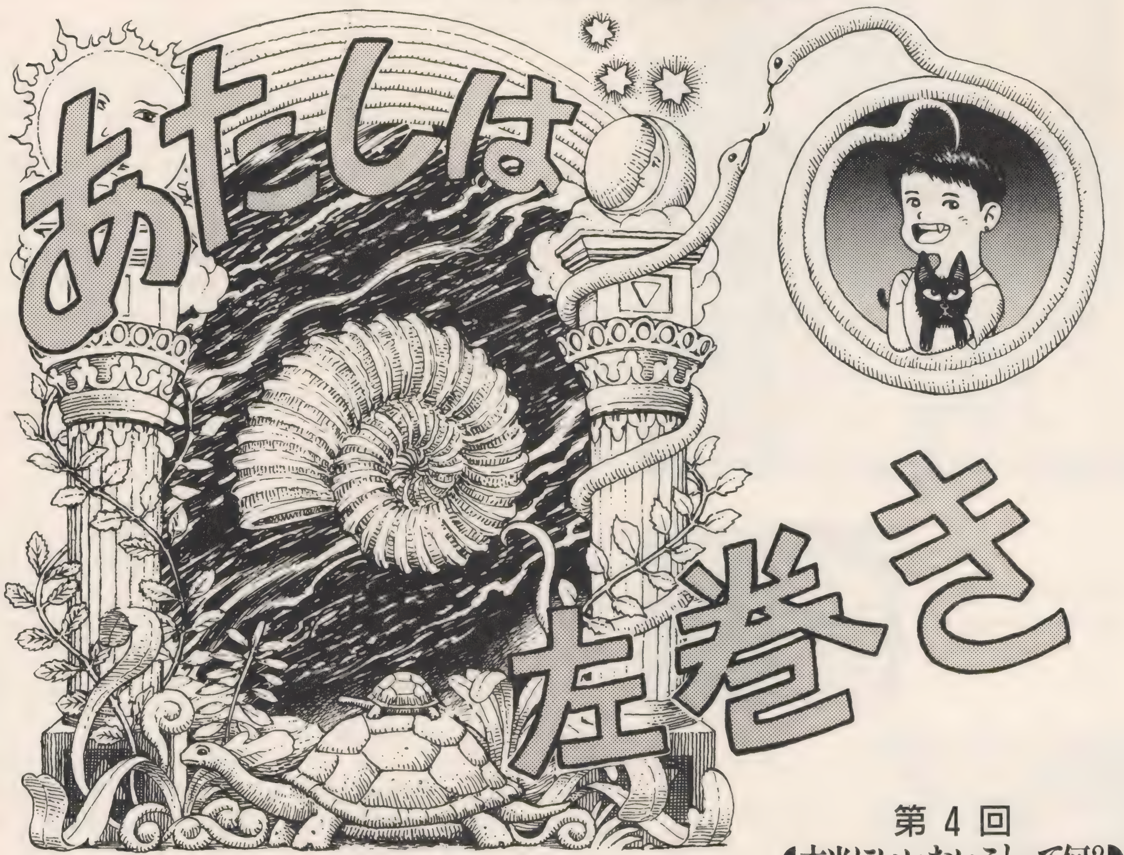
あっと、それから3つの城の為政者から、なにやらことばをもらっちゃった。何に使うのかまだ知らないのだけれど、大事にメモしておいた。たぶんアビイスに入ってから必要になるんだろう。アビイスの準備といえば、まだ徳もそろっていないのに気が早いが、石は現在4個。ロウソク見つけて本も見つけて、ベルも持ってる。3つのカギは残念ながら、まだ1つもお目にかかっていない。石の数が少ないのは、例によってマッピングを優先させた結果だ。位置は突き止めてあるから、あとでゆっくりととりに行く。マッピングしていたときは、装備も弱かったからシンドかったけれど、今ならそれほど苦労はしないですむだろう。最短距離を行って、脱出すればいい。

Hythlothの迷宮を残しているわけだが、あとすべて踏破しているので、祭壇のつながりぐあいの秘密を解き明かした。もう、どのダンジョンでも入り口を通らずに行き来できる。そういえば、素通りしていたが、祭壇の間の中心に、石が置いてあるのと同じ形をした台座がある。これも今度行ったらためしてみるつもりだ。

エンディングは近いのだろうか？◻

こいしみみの実感的音楽講座

あたしは左巻き



イラスト／小池桂一

第4回
本当にいいたいことって何?

今月、とりあげたテーマは、本当にいいたいことって何?っていうんだけれど、今の世の中、いろいろ複雑な事情がからんで、いいたいことを声を大にしていうってことが、簡単なようにみえて、なかなかむずかしいんだよね。音楽の世界でもこのことがいえるみたい。ということで、今月は、レゲエの話題を軸にして、この問題にするどく迫ります。

みなさん、こんにちは。だんだん寒くなって、パジャマのままうろうろしているとカゼをひいてしまうような季節になると、あたしの場合、うちの猫のもぐらをだいて、いつまでもホッカホッカのおふとんの中で冬眠してしまいたくなるんだけど、みなさんは北風ピープーにも負けず、元気かナ? とくに12月は、師走というくらいのもんで、世の中の人たちみんなが、オオイソガシで動いていて、あたしもなんとなく、そのウズに巻きこまれそうになって、ヤなんだよね。そんな毎日を、ぼのぼののようにマイペースで明るく過ごすために、今回はレゲエという音楽をとり上げることにしました。

レゲエというと、みなさんはまず、何を思い浮かべますか? ついこの間、美容院へ行って、美容師さんと、「最近はどんなヘアスタイルが新しいの?」という話をしていたら、その人が、「そうね、レゲエなんていいんじゃない?」というので、あたしはウーンと考えこんでしまった。アフリカの黒人たちの、すっご~いファッションとかヘアスタイルって、めちゃくちゃおしゃれだから、ムリもないけど、レゲエっていうことばが、ただのヘアスタイルの名前になっちゃいそうだっていうことは、ちょっとマズイと思うんだ。そりゃまぁ、池袋あたりをハイカイしている浮浪者たちのことを、「レゲエのおじさん」といった、山田邦子(?)には、あたしだって大バクショウだったけどさ。でも、レゲエを世界的な音楽として広めた、

こいしみみの 実感的音楽講座

ボブ・マーリーを愛してやまないあたしとしては、このへんで、レゲエってものが何なのか、声を大にして、きちんといっておくべきだと思ったわけです。

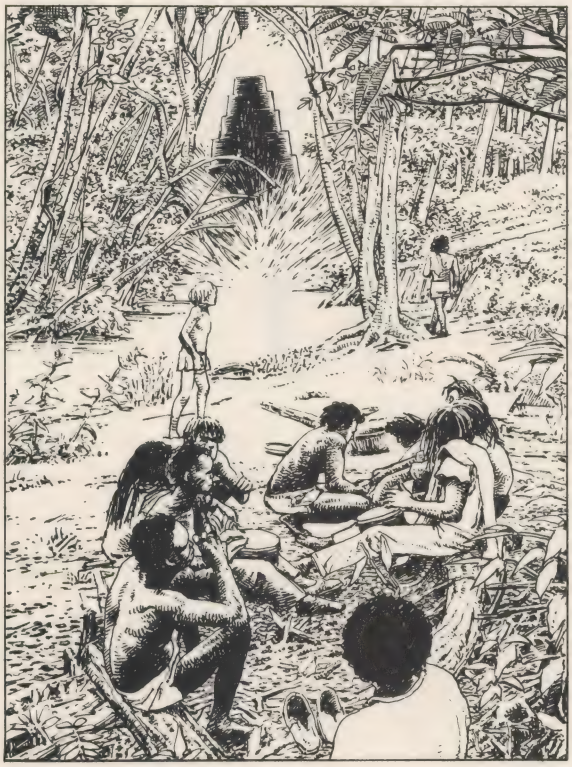
て、書くけど、まぁ、よく知ってる人たちにとっては、「何を今さらエラソーニ」って感じになっちゃうオソレもありますので、そういう人は、軽くナナメヨミしてくださいね。

まず、さっきのヘアスタイルの話だけど、あの長くのばして細かく編んだナワノレンのような髪の毛は、ドレッドロックスと呼ばれ、本来は宗教的な意味あいをもっていたものです。レゲエを生んだ、カリブ海に浮かぶ小さな島であるジャマイカには、ラスタファリアニズムという宗教があって、この宗教の信者はラスタマンと呼ばれ、あのヘアスタイルをしていることが多い。でも、あのヘアスタイル、つまりドレッドロックスは、見ず知らずの人に見せるものではないので、タムと呼ばれる毛糸の帽子に髪をしまいこんで、外に出るんだって。そういえば、ジャマイカのミュージシャンなんかの写真を見ていると、よく、赤、黄、緑の３色でできた毛糸の帽子をかぶっていて、しかも、その帽子がえびすさまみたいにでっかくて、ベレー帽という感じではなく、重そうに、髪の毛がその中にしまいこんであるのを見かけたけど、あれは、そういうわけだったらしいんだよネ。

ま、もちろんあたしは、ジャマイカに行ったことはないので、今現在、ドレッドロックスがどのくらい宗教的な意味をもつのかわかんないけれども、この「見ず知らずの人に見せるものではない」ヘアスタイルが、ファッションとしてカッコイイせいで、ラスタマンでもないジャマイカ人のミュージシャンが、ドレッドロックスにさせられて、レコードのジャケット写真に撮られることもあるらしいという話を耳にしたりすると、やっぱり、ちょっと考えちゃうよね。

ここで、このラスタファリアニズムという宗教のことを、当然書かなきゃいけなくなっちゃうわけなんだけれど、これがおもしろいけど少しばかりメンドーなのよ。しっかりついて来てね。

1916年に、ジャマイカ生まれのマーカス・ガーヴェイという黒人の社会学



者が、ニューヨークのハーレムで、アフリカ回帰運動の演説を行ったんだけど、そのときに、「アフリカで黒人が皇帝となったときに、その皇帝こそが、全世界の黒人の救い人となるんだ」っていったらしいのね。みんなも知ってると思けど、北アメリカにしろブラジルにしろジャマイカにしろ、いわゆる「新大陸」の黒人は、スペインやポルトガルやイギリスの奴隷として、アフリカから「輸入」された人たちだったわけでしょ。ジャマイカの歴史をふり返ってみても、1494年にコロンブスによって「発見」されてから、スペイン領となり、1670年にはイギリス領となり、1838年に奴隷制が廃止されるまでには、そうとうの数のアフリカの黒人がジャマイカに連れてこられたにちがいないし、そのあとも、1962年になってやっと、イギリスから独立したことを考えると（なんとまぁ、あたしより若いでやんの）、ジャマイカの黒人の暮らしは、貧乏のどん底で、毎日がつらいことばかりだったんだろうと思うなぁ。て、中国残留孤児じゃないけど、故郷であるアフリカに帰りたーいのに、アフリカはというと、20世紀の初めには、いわゆる「列強」によって、完全に分割され、残っているのはエチオピアとリベリアだけ。ジャマイカの黒人は、ガーヴェイのことばをたのみの綱にして、アフリカの黒人皇帝誕生の時を、救世主を待つキリスト教徒のように、待っていたんだろうネ。

1930年、エチオピアに念願の黒人皇帝、ハイレ・シラシエが誕生しました。彼は、生神さまJAHとしてまつりあげられます。この皇帝の皇太子のときの名前がラス・タファリというころから、ラスタファリアニズムということばが生まれたというわけ。

さて、今世紀になってジャマイカで生まれたこの新興宗教には、アフリカ回帰、物質主義の否定、菜食主義という、３つの中心思想があります。１つ目のアフリカ回帰については、これまで書いてきたとおり。ただ、あたしが不思議なのは、ジャマイカからめでたくアフリカに帰ったラスタマンの話っていうのは、いまだに聞いたことないなぁ、

本当に帰りたいのかしら、ってこと。

2つ目の物質主義の否定については、「Babylon」ということばがよく使われ、これは、白人文化、西欧化されたジャマイカ社会、抑圧的権力、その代行者としての警察などをさすらしい。ボブ・マーリーの歌にも、「Babylon System Is The Vampire」というのがあったなぁ。うん、その感じ、よくわかるよね。3つ目の菜食主義というのも、物質主義を否定することから生まれた考え方だと思うけど、そういえば、食べ物と音楽っていうのは、かなり相関してるんじゃないかな？　ヘビーメタルとかサルサとか、こってりした音楽が好きな人たちは、やっぱり食べるものもこってりしてそうだし、ボサノバとかレゲエとか、さっぱりした音楽が好きな人たちは、さっぱりした食べ物が好きそうでしょ。かくいうあたしは、断然さっぱり派だけど、菜食主義にはちょっと疑問だなぁ。人間には犬歯があるんだから、たまにはお肉も食べないとカラダに悪いんじゃないの？

そんなわけで、話をもとにもどすと、ラスタファリアニズムは、現実に対する妥協を許さない、かなり厳しい宗教だったため、数々の弾圧を受けました。そして、その抑圧と闘ったのが、ボブ・マーリーのレゲエだったのです。

では、今度はいよいよ、レゲエという音楽の歴史に目を向けてみましょう。

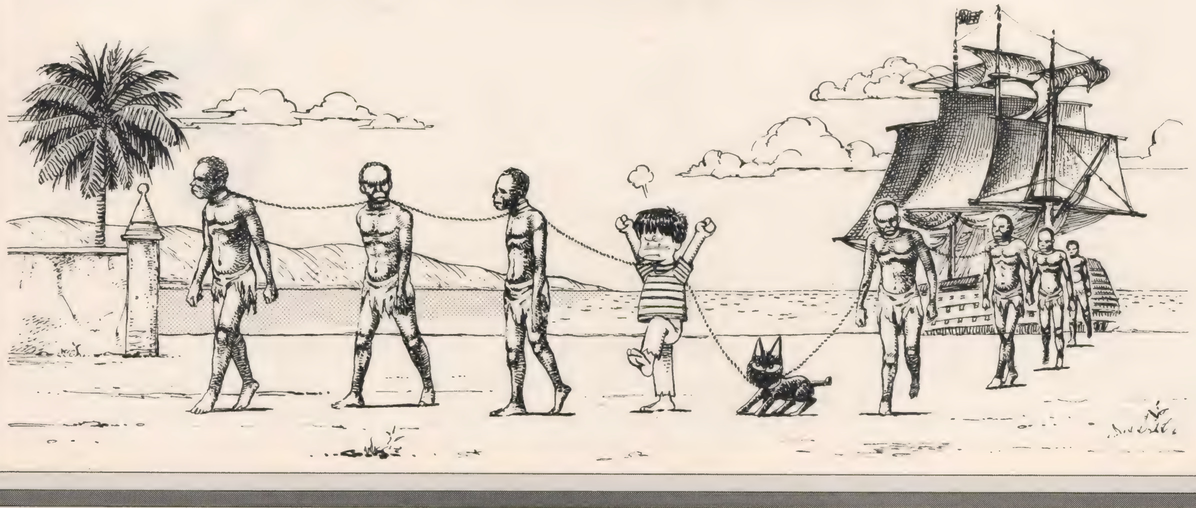
レゲエという音楽は、スッチャカ、スッチャカというビートに、その魅力があると思うんだけど、その元祖は、60年代前半にジャマイカで流行した、スカという音楽だったらしい。これは、今から7年くらい前に、スペシャルズや、マッドネスが、イギリスでリバイバルさせたから、わかるでしょ？　確かほら、ホンダ・シティーのCMで流れた、「ホンダ・ホンダ・ホンダ・ホンダ」とかいう歌の、ちょっとせわしないビート。あれがスカです。で、マユツバものという気もするけど、66年の夏のジャマイカが、すっごーく暑かったせいで、みんなかったるくなっちゃって、スカのビートがだらけて、ロックステディという、少しゆったりしたテンポの音楽が人気を得た。68年には、トゥーツ&ザ・メイタルズが、「ドゥ・ザ・レゲエ」という曲をヒットさせて、初めて、レゲエということばを使った。

45年に、キングストンにあるフタつきスラムのトレンチ・タウンというところで生まれたボブ・マーリーは、63年ころにレコーディングを経験したあと、のちのウェイラーズとなるバンドを組み、スカからロックステディの時代を経て、60年代の終わりには、数多くの初期レゲエ名作を吹きこんでいく。外面では、ロックステディをよりシャープに、スカとはちがったスマートなスピード感をつけて、内面では、スラム街のチンピラ、ルーディの立場から見つめた世界をテーマに、社会性、政治性の強いメッセージを歌った音楽。これが当時のレゲエだったんだろうね。

72年、ボブ・マーリーは、イギリスのアイランド・レコードと契約。当時アイランドのオーナーだった、ジャマイカ生まれの白人、クリス・ブラックウェルとの共同プロデュースで、「キャッチ・ア・ファイア」をリリース、世界に躍り出たのでした。

次々とレコードを出し、世界的になっていく中で、マーリーは、黒人たちの結束と、それをとり巻く権力構造すべてに対する闘いを呼びかけ、ラスタファリアニズムを精神的バックグラウンドにすることによって、カリスマ性を帯びていく。つまり、どんどんいいたいことがしっかりしてきて、今回のテーマである、「本当にいいたいことって何？」ってことが、しっかりわかってきたというわけ。「全世界の黒人のみなさん、みんなでアフリカに帰りましょう。アフリカに帰れば、みんなきっと幸せになれます。JAHがいるから、だいじょうぶです」。こんな感じかナ？

だから、内容的には、かなり、ブルースに近い音楽だと思う。同じ英語圏で、地理的にもすぐ近くなんだから、当然、ブルースの影響はあっただろうね。歌い方、こぶしのまわし方なんて、ほとんどR&Bだもんね。ただ、ブルースとちがうのは、もっと前向きっていうか、単純っていうか、とにかく、食べるものがなくて困ったことのない人が歌うと、鼻つまみものになってしまうような、わかりやすい歌詞で、歌われているってことかナ。たとえば、「Get



こいしみみの実感的音楽講座

Up, Stand Up」、「No Woman, No Cry」、「One Love」、「Africa Unite」、「So Much Trouble In The World」。別にむずかしいことばはないっていう感じでしょう。

マーリーは、81年に、36歳の若さでガンで亡くなったが、75年ころに、来日している。あたしはそのころ、何をしてたのかわんないけれど、もうヤダーと叫びたいくらい残念なことに、彼のステージを見ていないんだよね。で、最近、ビデオで、ライブを見たんだけど、彼が本当の本気で歌っていて、歌っているメッセージの中に本当に入りこんでいて、本当にいいたいことをいっているんだ、という姿がしっかりと感じられて、それがカリスマ性ってものなんだろうけど、神がかりっていうか、スゴイというほかないと思った。

今回は、「本当にいいたいことって何？」なんていうテーマで考えてきたためか、いろいろメンドーなことを書きたてて、ごめんなさい。自分でも、すっかりくたびれてしまったみたい。

ところが、ボブ・マーリーの歌は、メンドーどころか、いくら長い間きいても、全然くたびれないんだよね。これは、スッチャカ、スッチャカと、波が寄せては返すようにえんえんと続く、あのレゲエのビートのせいだと思う。メッセージ色の強いアジテーション・ソングのようなくたびれる内容の歌を、すっかり楽にきける歌に変えてしまう、レゲエのリズム。あたしが初めてマーリーの歌をきいて、すぐに好きになったのも、このリズムのせいだったなぁ。

このリズムの謎を解くために、今回とり上げた、「I Shot The Sheriff」の譜面を見てみてください。4段目のリズムのところでわかるように、基本的には、大きく2拍子にのっていながら、2段目のコードの、かなりセッカチな感じのするリズムを、ギターが刻むということ。3段目を見るとわかるように、ベースがパターン化されない、自由な動き方をすること。コード進行も、曲の構成も、単純で、サビとか起承転結とかいった、ドラマ性から遠い音楽であること。譜面の初めに書いてあるように、はねたシャッフルビートであること。Ⓒの最後のところでよくわかるように、スキ間の多い、すずしい音楽だということ。こんなもんかナ？

歌詞のほうを見てみると、日常的で単純で、本当にわかりやすいよね。きっと身近に、実際に、こういう事件があったんだと思うナ。この曲は、ちなみに、73年に出た『Burnin'』っていうLPに入ってて、まだアイランドと契約して2枚目のレコードだから、そんなにカリスマ性も帯びてないし、マーリーは、28歳の不良性の残った若者だったんじゃないかナ。

それにしても、毎回思うけど、とくに今回ほど、歌の部分をメロディーとして楽譜にしにくかったことはないね。マーリーの歌は、メロディーというよりはメッセージ、つまりことばなわけですから、ぜひ歌ってみてくださいね。

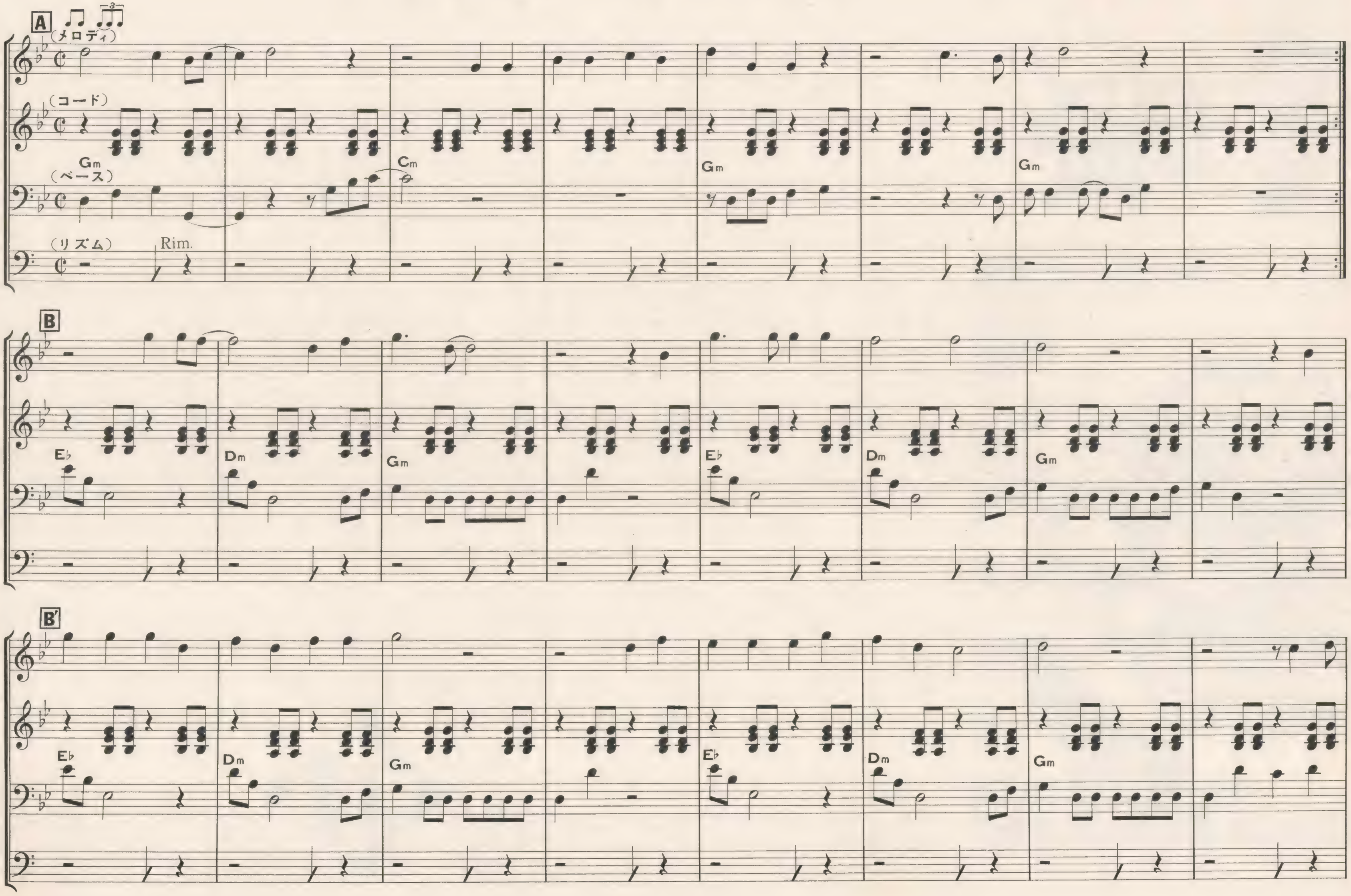
最後に、レゲエという音楽を、ロックの分野から考えてみよう。「I Shot The Sheriff」が75年に、エリック・クラプトンによってカバーされるなど、ロックサイドからのレゲエの紹介ということは、70年代早々にもあった。が、レゲエがロックに消化されるようになったのは、ロンドン・パンク以降のことだと思う。ジャマイカが元イギリス領だということで、南ロンドンのブリクストン地区などには、ジャマイカ系の黒人が多く住んでおり、やはり抑圧されていた彼らにとっては、レゲエもパンクも、賛同できる音楽だったのだろう。77年ころから、パンク・バンドとレゲエ・バンドのジョイント・イベントがひんぱんに行われ、その結果、クラッシュやポリスのようなバンドが生まれたのだ。

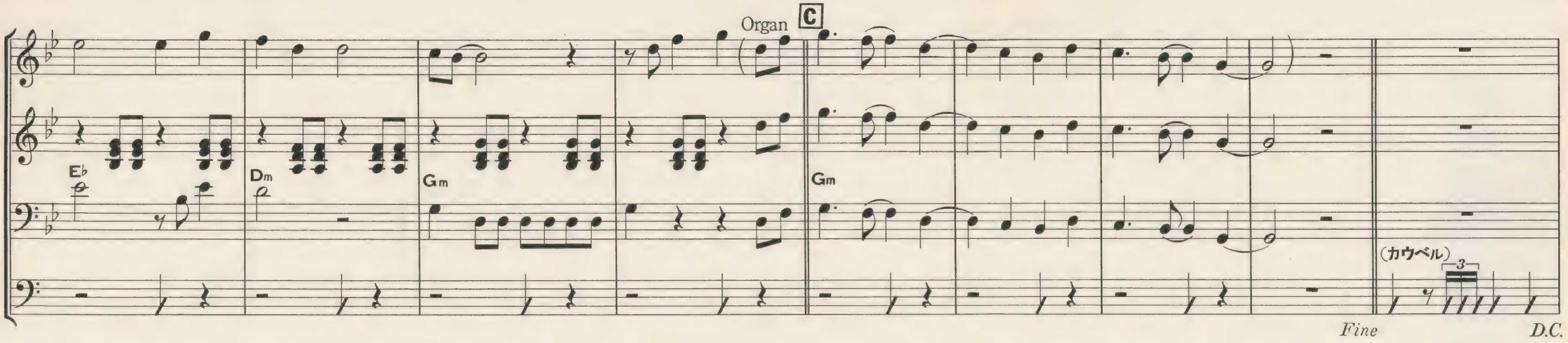
ポリスは、あたしがいちばん好きなバンドの一つで、とくにデビューしたてのころは、おれたち、本当にいいたいことがあるんだ、っていう主張が感じられた。今ではスティングも、すっかりビッグスターになって、キリンビールのCMに出たりしているのを見ると、バビロンシステムに巻きこまれてるんじゃないのかなぁ、と心配だけど、最近出た2枚組LP、『Nothing Like The Sun』は、本当にいいたいことがありそうだったので、許してあげようっと。

音楽によってでなくても、まじめに何かを主張しようとする人が少なくなってきた気のするきょうこのごろ、本当にいいたいことのある音楽は、お金とは関係ないところで生まれてくるものだとは思うけど、お金がないと、どんどん上がる家賃も払えないし、困ったものです。みんな、バビロンシステムに巻きこまれないように、しっかりと生きようぜ！　じゃあ、元気でネ。◇

I shot the sheriff

曲：ボブ·マーリー





I shot the sheriff
but I didn't shoot no deputy, oh no
I shot the sheriff
but I didn't shoot no deputy, ooh, ooh, ooh

All around in my home town
they're trying to track me down
they say they want to bring me in guilty
for the killing of the deputy
for the life of a deputy

(but I say)
I shot the sheriff
but I swear it was in self-defence
I shot the sheriff
and they say it is a capital offence

Sheriff John Brown always hated me
for what, I do not know
every time I plant a seed
he said kill it before it grow
he said kill them before they grow
(read it in the news)
I shot the sheriff
but I swear it was in self-defence
(where was the deputy?)
I shot the sheriff
(but I swear it was in self-defence)

Freedom came my way one day
and I started out of town, yeah
all of a sudden I saw sheriff John Brown
aiming to shoot me down

so I shot—I shot him down and I say
if I'm guilty I will pay

Repeat Chorus

Reflexes had got the better of me
and what is to be must be
every day the bucket a go a well
one day the bottom a go drop out
one day the bottom a go drop out

この曲は、73年『Burnin'』というアルバムと、75年の『Live!』というライブ盤(ばん)に入っている。あたしは、絶対、このライブ盤(ばん)をおすすめします。マーリーのレコードで、ほかにおすすめなのは、いちばんカリスマ性の強い、77年の『Exodus』、ラブソングなんかも入ってて、ききやすい、78年の『Kaya』ってところかな。買っても、損ってことがないのは保障するから、ぜひ、きてみてネ。

俺は保安官を撃った。
でも、副官は撃っちゃいないぜ。
俺は保安官を撃った。
でも、副官は撃っちゃいないぜ。

俺の生まれ故郷じゃ、
みんな、俺を追い詰めようとする。
副官殺しのぬれぎぬを着せようとするのさ。

（でも、言っとくけど、）
俺は保安官は撃ったが、
誓って、あれは正当防衛だったんだ。
俺は保安官を撃った。
それが、死罪だとさ。

ジョン・ブラウン保安官は、
いつも俺を憎んでたんだ。
どうしてなのか、俺にはわからない。
俺が種をまくたびに、
大きくなる前に刈っちまえと言ったもんさ。

（新聞で読んでくれよ、）
俺は保安官を撃った。
でも、誓って、あれは正当防衛だったんだ。
（その副官ってのはどこにいたんだ？）
俺は保安官を撃ったんだ。
（でも誓って、あれは正当防衛だったんだ。）

ある日、俺が自由になって、
街を出ようとしたら、
突然、ジョン・ブラウン保安官が、
俺に向けて引き金を引こうとしたんだ。
それで、俺は撃った。
俺は奴を撃って、言ったさ。
もしこれが罪なら、つぐないはする、って。

反射神経が自分でもとめられなかった。
そうなるしかなかったんだ。
毎日、バケツは井戸の水を汲んでるけど、
そのうち、底がぬけるだろうってことさ。
（対訳　こいしみみ）

こいしみみの
実感的音楽講座

《リスト1》

```
10 '********************************
20 '*                              *
30 '*      I SHOT THE SHERIFF      *
40 '*        (PC-8801mkIISR)       *
50 '*     MUSIC BY BOB MARLEY      *
60 '*     CODER BY HOUSEI KYOYA    *
70 '*                              *
80 '********************************
90 '
100 NEW CMD : DIM BA%(4,9),BB%(4,9)
110 '
120 FOR X=0 TO 4
130   FOR Y=0 TO 9
140      READ BA%(X,Y)
150 NEXT Y,X
160 DATA    62,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
170 DATA    31,   20,   12,   10,   15,   24,    0,    5,    0,    0
180 DATA    31,   20,   12,   10,   15,    0,    0,    1,    0,    0
190 DATA    31,   20,   12,   10,   15,    0,    0,    7,    0,    0
200 DATA    31,   20,   12,   10,   15,    0,    0,    5,    0,    0
210 FOR X=0 TO 4
220   FOR Y=0 TO 9
230      READ BB%(X,Y)
240 NEXT Y,X
250 DATA    48,   15,    2,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0
260 DATA    31,   13,    4,    6,   11,   35,    2,    4,    3,    0
270 DATA    31,   13,    4,    6,   11,   43,    2,   10,    3,    0
280 DATA    31,    6,    4,    6,    5,   25,    2,    1,    3,    0
290 DATA    31,    6,    4,    7,    5,    0,    2,    1,    3,    0
300 '
310 CMD VOICE BA%,,BB%
320 CMD PLAY ,,,"Y7,248"
330 '
340 FOR I=1 TO 6
350 READ MC$(I)
360 IF MC$(I)="*" THEN 420
370 NEXT I
380 '
390 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
400 GOTO 340
410 '
420 NB=NB+1
430 ON NB GOSUB 460,470,480,460,460,470,490
440 GOTO 340
450 '
460 RESTORE    550:RETURN
470 RESTORE    720:RETURN
480 RESTORE   1190:RETURN
490 END
500 '
510 DATA T147,T147,T147,T147,T147,T147
520 DATA L4Q8,L4Q8,L4Q8,L4Q4,L4Q4,L4Q4
530 DATA V13,V13,V12,V10,V10,V10
540 '                           < A >
550 DATA O5RRCRRRC,@13V13O5D&DC<B-6>C12&CD&D,O3DFG<G&GRR6>G12      : ' PIANO
560 DATA Q4O4RG6G12RG6G12RG6G12R,O4RD6D12RD6D12RD6D12R
570 DATA O3RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12R
580 '
590 DATA RRRCR,RRR<GG,B-6>C12&C&CRR,G6G12RG6G12RG6G12
600 DATA D6D12RE-6E-12RE-6E-12,B-6B-12>RC6C12RC6C12
610 '
620 DATA RRCRRRCR,B-B->C<B->D<GGR,RRRRR6<D12F6D12FG
630 DATA RG6G12RG6G12RG6G12RG6G12,RE-6E-12RE-6E-12RD6D12RD6D12
640 DATA RC6C12RC6C12R<B-6B-12RB-6B-12
650 '
660 DATA RRCRRRCR,RR>C&C6<B-12R>D&DR,RRRR6D12F6FFD12G
670 DATA RG6G12RG6G12RG6G12RG6G12,RD6D12RD6D12RD6D12RD6D12
680 DATA RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12
690 DATA RRCR,RRRR,RRRR,RG6G12RG6G12,RD6D12RD6D12,RB-6B-12RB-6B-12
700 DATA *
710 '                           < B >
720 DATA O5RRCRRRCR,O5RRGG6F12&F&FDF,O4E-6<B-12E-&E-R>D6<A12D&DD6F12
730 DATA O4RG6G12RG6G12RF6F12RF6F12,O4RE-6E-12RE-6E-12RD6D12RD6D12
740 DATA O3RB-6B-12RB-6B-12RA6A12RA6A12
750 '
```

```
760 DATA RRCRRRCR,G&G6D12&D&DRRR<B-,GD6D12D6D12D6D12D>DRR
770 DATA RG6G12RG6G12RG6G12RG6G12,RD6D12RD6D12RD6D12RD6D12
780 DATA RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12
790 '
800 DATA RRCRRRCR,G&G6G12GGF&FF&F,E-6<B-12E-&E-R>D6<A12D&DD6F12
810 DATA RG6G12RG6G12RF6F12RF6F12,RE-6E-12RE-6E-12RD6D12RD6D12
820 DATA RB-6B-12RB-6B-12RA6A12RA6A12
830 '
840 DATA RRCRRRCR,D&DRRRRR<B-,GD6D12D6D12D6F12GDRR
850 DATA RG6G12RG6G12RG6G12RG6G12,RD6D12RD6D12RD6D12RD6D12
860 DATA RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12
870 '                                  < B' >
880 DATA O5RRCRRRCR,O5GGGDFDFF,O4E-6<B-12E-&E-R>D6<A12D&DD6F12
890 DATA O4RG6G12RG6G12RF6F12RF6F12,O4RE-6E-12RE-6E-12RD6D12RD6D12
900 DATA O3RB-6B-12RB-6B-12RA6A12RA6A12
910 '
920 DATA RRCRRRCR,G&GRRRRDF,GD6D12D6D12D6D12D>DRR
930 DATA RG6G12RG6G12RG6G12RG6G12,RD6D12RD6D12RD6D12RD6D12
940 DATA RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12
950 '
960 DATA RRCRRRCR,E-E-E-GFDC&C,E-6<B-12E-&E-R>D6<A12D&DD6F12
970 DATA RG6G12RG6G12RF6F12RF6F12,RE-6E-12RE-6E-12RD6D12RD6D12
980 DATA RB-6B-12RB-6B-12RA6A12RA6A12
990 '
1000 DATA RRCRRRCR,<B-&B-RRRR6>CD12,GD6D12D6D12D6D12D>DCD
1010 DATA RG6G12RG6G12RG6G12RG6G12,RD6D12RD6D12RD6D12RD6D12
1020 DATA RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12
1030 '
1040 DATA O5RRCRRRCR,O5E-&E-E-GFDD&D,O4E-&E-R6<B-12>E-
1050 DATA O4RG6G12RG6G12RF6F12RF6F12,O4RE-6E-12RE-6E-12RD6D12RD6D12
1060 DATA O3RB-6B-12RB-6B-12RA6A12RA6A12
1070 '
1080 DATA RRCRRRCR,C6<B-12&B-&B-RR6>D12FG@32V10Q7D6F12            : ' E.ORGAN
1090 DATA <GD6D12D6D12D6D12GRRD6F12,RG6G12RG6G12RG6G12RQ7>D6F12
1100 DATA RD6D12RD6D12RD6D12RR,RB-6B-12RB-6B-12RB-6B-12RR
1110 '                                  < C >
1120 DATA RRCRRRCR,G&G6F12&FD&DC<B->D,G&G6F12&FD&DC<B->D
1130 DATA G&G6F12&FD&DC<B->D,RRRRRRRR,RRRRRRRR
1140 '
1150 DATA RRCRRRRR,C&C6<B-12&B-G&G&GRR,C&C6<B-12&B-G&G&GRR
1160 DATA C&C6<B-12&B-G&G&GRR,RRRRRRRR,RRRRRRRR
1170 DATA *
1180 '
1190 DATA RRRR,@59V15O4GR6(GGG)12GG,RRRR,RRRR,RRRR,RRRR             : ' COW BELL
1200 DATA *
```

リスト2

```
10 '********************************
20 '*                              *
30 '*      I SHOT THE SHERIFF      *
40 '*           (FM-77AV)          *
50 '*     MUSIC BY BOB MARLEY      *
60 '*     CODER BY HOUSEI KYOYA    *
70 '*                              *
80 '********************************
90 '
100 DIM BA%(4,10),BB%(4,10)
130   FOR Y=0 TO 10
160 DATA    62,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
170 DATA    31,   20,   12,   10,   15,   24,    0,    5,    0,    0,    0
180 DATA    31,   20,   12,   10,   15,    0,    0,    1,    0,    0,    0
190 DATA    31,   20,   12,   10,   15,    0,    0,    7,    0,    0,    0
200 DATA    31,   20,   12,   10,   15,    0,    0,    5,    0,    0,    0
220   FOR Y=0 TO 10
250 DATA    48,   15,    2,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
260 DATA    31,   13,    4,    6,   11,   35,    2,    4,    3,    0,    0
270 DATA    31,   13,    4,    6,   11,   43,    2,   10,    3,    0,    0
280 DATA    31,    6,    4,    6,    5,   25,    2,    1,    3,    0,    0
290 DATA    31,    6,    4,    7,    5,    0,    2,    1,    3,    0,    0
310 VOICE BA%,,BB%
320 SOUND 7,56
390 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
510 DATA T160,T160,T160,T160,T160,T160
530 DATA V13,V13,V11,V10,V10,V10
550 DATA O5RRCRRRC,@14V14O5D&DC<B-6>C12&CD&D,O3DFG<G&GRR6>G12      : ' PIANO
1080 DATA RRCRRRCR,C6<B-12&B-&B-RR6>D12FG@20V10Q7D6F12           : ' E.ORGAN
1190 DATA RRRR,@43V14O4GR6(GGG)12GG,RRRR,RRRR,RRRR,RRRR             : ' COW BELL
```

BASICは不滅だ！

第4回 パソコン入門講座

イラスト／今井雅巳

ダイレクトコマンドについて

いきなりむずかしそうなことばで始めるのも気がひけますが大切な技術用語ですから、BASICプログラムを覚えるためと、コンピュータの働きを理解してもらうために、あえて説明をしてみます。

ダイレクトは「直接の」という意味、コマンドは「命令」という意味の英語のカタカナ表記です。「直接の命令」とは何かというと、BASICプログラムを動かせる（正確にいうとBASICインタープリターが動いている）状態で、コンピュータに何かの仕事をさせるためにキーボードから打ちこむ命令です。たとえば、RUN命令は、現在コンピュータのメモリーに記憶されているBASICプログラムを「走らせよ（実行せよ）」という命令です。コンピュータは、キーボードから、"RUN"というコマンドを受け取ると、メモリー内に記憶されているBASICプログラムを実行します。

もう1つダイレクトコマンドの例を示しましょう。LISTという命令です。この命令を受け取るとBASICプログラムを画面に表示してくれます。

私たちのまわりにあるパソコン、たとえばPC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ、MSX／MSX_2などは、ディスクドライブのあるシステムの場合でも、ふつうは電源を入れた直後は、BASICインタープリタープログラムが立ち上がり、「BASICプログラムを走らせることができる状態」になります。

このような状態では、BASICインタープリターは、キーボードからの入力の有無を監視し、入力があると、それがダイレクトコマンドかBASICプログラムかを判断します。判断の分かれ道は、入力データの先頭が数字かどうかで決まります。数字で始まる入力データの場合は、BASICプログラムの入力と判断し、先頭からの数字を行番号とするプログラムの1行として記憶してくれます。入力データの先頭が数字でない場合は、ダイレクトコマンドとして、コマンドに応じた動作をします。

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、MSX/MSX_2などのBASICの場合は、ディスプレイ画面上に表示されているダイレクトコマンドにカーソルを移動して合わせてリターンキーを押すと、その命令を受け付けて実行してくれます。また、BASICプログラムを修正する場合に、その行をLIST行番号↵というコマンドで画面に表示し、画面上のプログラムを、INS（インサート、挿入）キー、DEL（デリート、削除）キーなどを使って修正したあと、リターンキーを押すと、その行が修正されます。FM-7/77シリーズでも、わずかに操作性のちがいがありますが同様です。

このように、画面上のダイレクトコマンドを実行したり、BASICプログラムを修正したりできるのは、BASICインタープリターの入力受け付けが「スクリーンエディター」（画面上で、文字などの編集ができる機能とそのソフト）となっているからです。この点もBASICインタープリターの大きな特徴です。もう一度いい直しましょう。BASICインタープリターの入力データ受け付け部分は、スクリーンエディターになっています。そして、入力データは、ダイレクトコマンドかBASICプログラムかの2通りです。

文字コードと文字データについて

文字データ"A"はコンピュータの内部では8ビットの2進数で表されていることは前に説明しました。実際"A"は、ビットで示すと10000001で、10進数の65に相当します。

リスト1.CHR$(　)のサンプルプログラム

```
100 ' (P01-01) CHR$() ノ テスト
110 FOR I=0 TO 255
120  IF I<32 THEN A$=" ":GOTO 150
130  IF I=127 THEN A$=" ":GOTO 150
140  A$=CHR$(I)
150  PRINT I;")";A$
160 NEXT I
170 END
```

つまり、文字データ"A"の文字コードは65です。このとき文字データから、文字コードを知るための命令（正しくは関数）として、ASC(アスキー)(　)という関数があります。(　)内には、"A"のように文字データを書くか、文字変数に1文字分のデータをあたえておいて、ASC(B$)のように書きます。ASC("A")は数字の65のとなります。

逆に、文字コードに対応した文字データをあたえる関数として、CHR$(キャラクターダラー)(　)という関数があります。(　)内には、文字コードを入れます。たとえば、CHR$(65)は文字データの"A"を表します。"!"マークの文字コードは33ですから、逆にCHR$(33)は"!"と同じものになります。

文字コードと文字データの対応を画面に表示するプログラムをリスト1に示します。このプログラムは、8ビットで表すことのできる数0〜255について、文字データが決められていない0〜31と127は空白とし、ほかは文字データを画面表示します。画面の表示が上向きに流れる（スクロールするという）ので、PC-8801とX1では[CTRL]キーと[S]キーを同時に押(お)せば止まります。FM-7/77では[ESC]キーで止まります。MSX/MSX$_2$では[STOP]キーで止まります。

初心者の人には、ここで説明した文字データ"A"と、それのコンピュータ内部での表現である文字コードの関係がなかなか理解しにくいと思いますが、大切なところですから、第1回目と第2回目の8ビットの説明のところとあわせて読んで、よく理解しておいてください。

前に書きましたが、文字に大小（大文字と小文字という意味ではなくて）があるというのは、じつはコンピュータ内部での文字コードで比べたときの大小があるということなのです。

数値と数字を表す文字列データについて

A$="123"としたときの"123"は文字データであって、計算に使える数値の123とはちがいます。このことも、初心者の人にはわかりにくい点の一つでしょうが、この区別も大切ですから、しっかりと認識してください。

BASICプログラムで、INPUT"データ=";Aという命令を実行させて、キーボードから文字列"123"を入力すると、コンピュータの内部では計算に使える数値の123に変換(へんかん)されてAに記憶(きおく)されます。

また、INPUT"データ=";B$のように文字変数で入力を受け付けると、B$には"123"の文字列データが記憶(きおく)されます。

リスト2.VAL(　)のサンプルプログラム

```
100 ' (P01-02) VAL() ノ テスト
110 A1$="123":A2$="456"
120 B=VAL(A1$)+VAL(A2$)
130 PRINT B
140 END
```

BASICの命令には、この数値と数字の文字列（10進数）を相互(そうご)に変換(へんかん)する関数が用意されています。何のために使うかは別として、いちおう説明しておきましょう。

[STR$(A)]

数値変数Aの値を10進数の文字列データに変換(へんかん)してくれます。正(プラス)の数の場合は先頭に1個のスペースがつき、負(マイナス)の数の場合は−記号がつきます。この関数は、画面やプリンターに数値データを右詰(づ)めにそろえて出力する場合などに使いますが、その例はまた別のところで説明する機会があると思います。

[VAL(B$)]

B$="123"という文字列としての数字を、計算に使うための数値に変換(へんかん)するのがVAL(　)関数です。リスト2にその例を示しましょう。この例では、文字列データの"123"と"456"を数値に変換(へんかん)して加えて、答えをBに求めて画面に表示しています。

16進数の書き表し方について

コンピュータの内部では8ビットを1つの単位として、1バイトと呼びます。この1バイトで表現できる数値は0〜255までの256個ですが、コンピュータの内部では2進数の0と1で表されていることはもう説明しましたね。

もし、2進数の0と1を8個ならべて書いたり画面に表示しても、人間にとっては、とても何のコードか、さっぱりわからないでしょう。また、10進数の0〜255で表すのもケタが不ぞろいですし、見にくいでしょう。

表1.2進数→10進数→16進数

2 進 数	10 進 数	16 進 数
0000	0	0
0001	1	1
0010	2	2
0011	3	3
0100	4	4
0101	5	5
0110	6	6
0111	7	7
1000	8	8
1001	9	9
1010	10	A
1011	11	B
1100	12	C
1101	13	D
1110	14	E
1111	15	F

そんなこんなで、じつは16進数での書き表し方が使われています。これは、8ビットを左の4ビット（上位の4ビットと呼ぶ）と右の4ビット（下位の4ビットという）に分けて、それぞれが、0～15までの数字で表せることに着目した表現方法です。

私たちは10進数に慣れ親しんでいますが、じつは時間を計るときは、60秒や60分ごとの60進数を使ったり、1ダースなどの12進法を使ったりもしています。16進数というのは、1つのケタが0～15まであって、16になるとケタがくり上がるような数え方です。わかりにくいでしょうから、時間の場合の60進数で説明しましょう。時間の分のケタと秒のケタを考えると、0～59秒までは秒という単位のケタで、60秒になるとくり上がりが起こり1分0秒となります。また、59分59秒の次は、1時間0分0秒となりますね。これと同じで、16進数は0～15までを1つのケタとして、16になると1つケタがくり上がるのです。16進数ではケタの表示を10進数との混乱を避けるために、10～15を大文字のA～Fで表します。4ビットの2進数、10進数、16進数は表1のとおりです。

8ビットを2つの4ビットに分け、各4ビットが16進数1ケタで表せますから、8ビットつまり1バイトは16進数2ケタで表せます。オリジナルプログラムなどのマシン語のコードのリストは、この16進数で出力されています。こうすると、0～255の数は、16進数では00～FFとなります。BASICプログラムでは、16進数であることを明示するために、&H00～&HFFのように先頭に〝&H″をつけて表します。

BASICには、内部の数値を16進数の文字列データに変換する命令が用意されています。これがHEX$(　)です。

HEX$(A)

HEXはHexadecimal(16進数)の略号をとった命令です。

リスト3.HEX$(　)のサンプルプログラム

```
100 ′ (P01-03) HEX$() ノ テスト
110 FOR I=0 TO 65535!
120  PRINT I;"=&H";HEX$(I)
130 NEXT I
140 END
```

数値データAを16進数の文字列表示に変換してくれます。Aは0～65535までが許されていて、変換結果は〝0″～〝FFFF″までとなります。HEX$(　)の例をリスト3に示します。16進数の理解にも役立つと思います。

文字列変数について

コンピュータでデータをあつかうとき、大きく分けて2種類のデータが考えられます。1つは計算に使う数値データです。この数値にも2種類あって、整数と小数点つきの数（実数型と呼んでいる）です。整数型と実数型ではコンピュータの内部での電子情報としての書き表し方がちがいますが、私たちはそれほどくわしく知る必要はないでしょう。

ところで、もう1つのデータの種類は文字データです。PRINT〝POPCOM″という命令を実行するとPOPCOMという文字が画面に表示されます。このような文字のデータはコンピュータの処理では意外と多いのです。コンピュータを「計算機」といっているので、「コンピュータをやる人」は数学が強い人だという神話ないしは迷信は今でもあるようですが、コンピュータのデータの世界の半分は、数値ではなくて文字です。文字をあつかうコンピュータ技術者は文科系の能力のある人がよいという神話も必要です。もちろん、神話ですから、おおかたうそっぱちです。

前にも説明したように、文字データを記憶する変数名の最後には必ず$マークが必要です。A$＝〝POPCOM″とすれば、A$という名前の記憶場所を確保して、そこにPOPCOMという文字データを記憶してくれます。このような文字データ用の変数を「文字列変数」と呼びます。変数名のつけ方は、ある種の制限事項もありますが、だいたいにおいて、名前の先頭が英文字で始まり、終わりが$になっていればよいでしょう。

文字列変数も数値変数のように他の文字列変数に記憶内容を移すことができます。たとえば、

A$＝〝POPCOM″：B$＝A$：C$＝A$

などとすると、B$にもC$にもPOPCOMという文字データが記憶されます。数値の場合と同様に、＝（イクオール）記号の働きは、「移す」ということで、別名「代入」と呼んでいます。B$＝A$をことばで表現すると、「A$の内容をB$に代入せよ」というふうになります。もちろん、代入によって、右辺のA$の内容が変わることはありません。

文字列を加工する命令

文字データをあつかっていると文字列の中の一部分を取り出したり、不必要な部分を取り除いたり、文字列と文字列をくっつけてつないだりしたいことがよくあります。

たとえば、住所録データがあって、次のような文字列データになっていたとします。

101.トウキョウト␣チヨダク␣カンダジンボウチョウ␣
3-3-7．ポプコムヘンシュウブ

データの作り方（書式）が決まっていて、先頭から〝.″までが郵便番号、次の〝.″までが所番地（あて先／住所）、最後があて名（氏名／会社名）だとしましょう。このとき、郵便番号だけ取り出して調べるとか、氏名だけを取り出して一覧表を作るというようなことがしたいわけです。

このようなことをするためには、文字列データから１文字ずつ取り出して、〝.″が先頭から何文字目にあるかを調べたりする必要があります。郵便番号が３ケタ（３文字）だとわかったら、データの先頭の３文字を取り出す命令がほしいということになります。

このような文字列データを処理したり、加工したりするための命令、正しくは文字列関数が、いろいろと用意されています。それらの主なものについて説明しましょう。

●LEFT $ (A$,N)

この関数は文字列データA$の左からN文字を取り出した文字列をあたえます。「左から」というのは「先頭から」といっても同じです。A$＝〝POPCOM″として、B$＝LEFT$(A$, 3）とすると、B$には〝POP″という文字列データが記憶されます。Nのところは具体的な数字でもよいし、数値変数でもかまいません。LEFT$にかぎらず、文字列関数があたえる結果が、文字列である場合は、関数名の終わりに$がつきます。

●RIGHT $ (A$,N)

LEFT$関数とは逆に、文字列データA$の右からN文字を取り出した文字列をあたえます。「右から」というのは「最後から」といっても同じです。A$＝〝POPCOM″として、B$＝RIGHT$(A$, 3）とすると、B$には〝COM″という文字列データが記憶されます。

●MID $ (A$,N,M)

MIDはMiddleという英語の略号で中間という意味ですが、この関数は文字列データA$の先頭からN文字目を第１番目としてM文字分の文字列を取り出します。たとえば、A$＝〝POPCOM″として、B$＝MID$(A$, 4, 2）とするとB$には〝CO″という文字列が記憶されます。

MID$をMID$(A$, N, 1）のように使うと、文字列データA$から１文字ずつ取り出すことが可能です。そんな例題プログラムをリスト４に示しました。このプログラムでは、文字列変数A$に〝POPCOM″と入れておいて、このA$から１文字ずつ取り出して、文字数のカウント数といっしょに縦にならべて画面に表示しています。130行でB$に１文字を取り出して、140行で文字順番号といっしょに画面に表示していますが、B$を使わずに、

140　PRINT I; 〝)″ ;MID$(A$, I, 1)

(130行はとり去る)

としても同じです。

なお、MID$(A$, N）が＝（イクオール）記号の左辺に書かれる場合があります。この場合のMID$は関数というよりは、命令の一つで、たとえばMID$(A$, 3)＝〝Q″とするとA$の３文字目に〝Q″が埋めこまれます。このような使い方はめったにないので今は覚えなくてもよいでしょう。

●STRING $ (N,"A")

STRINGは糸という意味ですが、要するに〝　″で囲まれた１文字を、N文字ならべた文字列データをあたえます。画面で表示の区切りのために破線を入れるとき、PRINT〝-----------″のようにしてもよいのですが、PRINT STRING$(10, 〝－″）のようにすれば、10個の〝－″をプリントしてくれます。もちろん、B$＝STRING$(50, 〝＋″）などのような使い方も許されていて、B$には〝＋″が50個つながった文字列データが記憶されます。

●SPACE $ (N)

SPACEは空白という意味で、この関数はN個の空白文字列をあたえます。空白の文字コードは10進数で32、16進数で&H20です。ここで〝&H″はそのあとの数が16進数の数であることを示します。この空白コードの文字がN個つながった文字列となります。STRING$(「N, 〝␣″）と同じですね。

●LEN (A$)

この関数は文字列データA$の文字列の長さ（Length）をあたえてくれます。リスト４のプログラムの例ではA$の長さは６文字と前もってわかっているので、120行はFOR I＝1　TO　6と書けますが、もしA$の長さがわからない場合はこのFOR ～ NEXT文のループ回数を調べて、変数であたえてやる必要がありますね。

そこで、今度はキーボードから入力した文字列を縦にならべて表示するプログラムの中で、このLEN(A$）を使ってみましょう。リスト５がそれです。110行で入力された文字データA$の長さを115行で調べて、120行のFOR文のループ回数としています。なお、このLEN(　）には$がついていないことに注意してください。LEN関数のあたえる答え（結果）は文字ではなくて数値だからです。☒

リスト4.MID$(　　)のサンプルプログラム

```
100 ' (P01-04) MID$ ﾉ ﾃｽﾄ
110 A$="POPCOM"
120 FOR I=1 TO 6
130  B$=MID$(A$,I,1)
140  PRINT I;")";B$
150 NEXT I
160 END
```

リスト5.LEN(　　)のサンプルプログラム

```
100 ' (P01-05) LEN() ﾉ ﾃｽﾄ
110 INPUT "ﾓｼﾞ ﾃﾞｰﾀ ";A$
115 LL=LEN(A$)
120 FOR I=1 TO LL
140  PRINT I;")";MID$(A$,I,1)
150 NEXT I
160 END
```

かじってみよう コンピュータ言語

第4回

お得意の官民一体でもりあがったか 幕の内弁当になったかプロローグ

ミスター・フチのプロローグ

85年のつくば万博を終えて鎮静化した科学熱とともに、すっかり忘れ去られようとしているが、いま、日本では、第5世代コンピュータの研究が着々と進められている。コンピュータにとって、まったく新しい原理と新しい技術を開発するのが目的である。具体的には、人工知能型知識データベースを開発することだ。巨大な「マザー」を連想させるではないか。研究が順調に推移したあかつきには、世界のコンピュータシーンをリードしたいという強烈な野心も秘めた国家プロジェクトである。欧米人を恐怖のどん底におとしいれる通産省主導の半官半民スタイルである。この計画を実現するにあたって、リーダーの淵一博さんは、デキる若手をかき集めてきたため、民間企業とはあつれきもあったようだ。こうして集められたホープたちは、国の期待を一身にになって、研究に邁進することになるのだ。ところが、信じられないのは、米国製のコンピュータを使ったことのない研究者が少なからずいたことだ。ある田舎出の研究者は、「VAXに触れてよかっただなや」といったとか。第5世代プロジェクトが発足したころの淵一博さんは、まるで「世界征服をたくらむ狂博士」のようにあつかわれることもあったようだ。

さて、話はもっとさかのぼって、科学雑誌の別冊にIMASIやAltair、Solなどの記事が出たころに、ぼくは、淵一博さんに会いに行ったことがある。電総研というのは、国のコンピュータの元締め的な研究組織である。淵さんは、1階の薄暗い部屋にいた。火の入っていないビデオ端末とか本だとかがゴッチャになっていて、倉庫のような感じだった。ミスター・フチは、もの静かな紳士で、ぼくのようなトンチンカンな質問しかできない訪問者に対してもきわめて真剣に答えてくれた。内容は、結局のところよくわからなかったが、おもしろいことに、とても通産省の役人とは思えないほどラフな格好をした人が次々と淵さんを訪ねてくるのだ。夏の初めということもあって、開放感にあふれていたように思う。きっとあのころから、第5世代コンピュータの構想をもっていたにちがいない。

コンピュータと人間が対話するには、どんな形にせよ何か「ことば」が必要である。「ことば」といっても日本語のような自然言語ではなく、架空の世界にふさわしい人工的なものだが、ヒトにとってもマシンにとっても「ことば」は大切である。「言語は、思考を規定する」からである。第5世代コンピュータにどんな言語を使うかは、事前に相当研究したようである。あれこれ文献を調査するうちにマルセイユ生まれのプロローグがおもしろそうだということになった。第5世代プロジェクト以前の、淵さんたちのごく私的な研究会での成果である。それにしても、なぜ、プロローグだったのだろうか。それは、論理をあつかえるという強烈な魅力のほかに、もぎたての果物のように新鮮だったから、というのが本音ではあるまいか。手あかにそまった既存の言語よりマルセイユ生まれのエジンバラ育ちのプロローグのほうが、なにかにつけて便利だったにちがいない。

人工的なプログラミング言語は、その誕生とともに、ひたすら実用をめざして肥大化していく宿命にあるようだ。まるで、キリンの首がどんどんのびるほうへと一方的な進化をとげたように、「あれもこれも」で首が回らなくなっては、ついに見はなされるという歴史をくり返してきたように思う。つまり、プログラミング言語は小さいうちが華である。でっかくなって「エライおじさんたち」が規格を練り上げるころにはのびきったゴムのごとき状態である。プロローグにしても核となる部分は、十分に小さい。それゆえ、いろんな実験を組みこみやすいというメリットがある。これが新しい言語の特権である。プロローグが第5世代コンピュータの核言語に採用されたのは、たぶんそんな理由からだ。

ところでプロローグは、スピードがおそい。論理をあつかう言語特有の現象である。これでは「実用」を強く意識した国家プロジェクトにそわない。国が期待しているのは、研究成果ではなくて、実用である。実験である間はおそくてもいっこうにかまわないが、実用となれば1秒でも速いほうが喜ばれるに決まっている。そこでICOTでは、プロローグを直接機械が実行するようなしかけをくふうすること

にした。欧米ならまず、言語としてどれくらいスピードアップできるかを追究するところだ。純然たるソフトウェア上のテクニックに凝るところだ。ところが、日本では、いきなりハード的なアプローチである。論理を機械に置きかえてスピードアップを勝ちとろうという基本姿勢である。民間に払い下げになった「プサイ」というマシンが具体的な表れである。「プサイ」では、KL/1というプロローグを直接マシンが実行するという。みごとな変態ぶりである。

エジンバラの原プロローグと日本のKL/1（淵さんのプロローグ）を比べると日本文化論ができるだろう。テーマは集団と個人である。若手研究者を集めてプロジェクトを進めるというのは、日本のお家芸である。「超LSI組合」がよい例である。官民一体となった推進ぶりは、欧米にとって恐怖に映るのは、ムリないことだ。万世一系の子孫ということで、ほかとちがうことを極端にいやがる国民と「おれとおまえはちがう人間なんだ」という教えを子どものころから徹底的にたたきこまれる欧米とは基本的なコンセプトがまるで異なるのだ。集団対個人である。アジア特有の集団指導でつくられた第5世代コンピュータがこれからどんな変貌をとげていくかは、じつに興味深い。

三段論法で考えるプロローグ

PROLOG(プロローグ)は、PROgramming LOGicということばからつくられている。そのココロは、「プログラミングにも論理を」である。フォートランに代表される伝統的なプログラミングスタイルは、数と式に埋まっていて、論理をあつかうのは困難だった。if～thenのような原始的な真偽ではなく、もっと高いレベルでの論理をなんとかあつかえないものだろうか、というわけで考え出された一種のスタイルというかファッションというかマナーというかビヘイビアというか、とにかくそんなものである。したがって、プロローグというのは、ある特定の言語処理系をさしていうことばではなく、新しいプログラミング言語の基本原理である。このスタイルの提唱者は、イギリスは、インペリアル・カレッジのコワルスキーという教授である。プロローグ自体は、1970年ごろにフランスのマルセイユ大学でつくられたのが初めだといわれる。

論理といえば、なんといっても「三段論法」である。たとえば、

「どんな生物にも寿命がある」

「うちのクロも生物である」

という2つの仮定から、

「クロも死ぬんだなあ」

という結論を引き出すのが「三段論法」である。今の場合、日常的な意味の飛躍があって、厳密な意味での「三段論法」になっていない。むかしからある論理学の中でも最も古典に属するのがこれである。論理学というのは、変に形式的で、

「AならばBである」

「BならばCである」

という2つの仮定から、

「AならばCである」

と結論を引き出すしかけになっている。それゆえ、具体的なAやBの中身にまで立ち入らないのである。そこで、意味を問わなければ、「風が吹けば……」もりっぱな「三段論法」である。仮定なしにいえば、「気がつけば騎手の女房」である。推論マシンである人間の憶測をかき立てる結論ではないか。プロローグでは、この「三段論法」が演算の基本になっているのだ。プロローグマシンでは、1秒間に何回「三段論法」をやってのけられるかが問題になっている。

知識の表現に向けて

論理学には形式しかないけれども、日常的な意味での論理は、何かそれなりの常識というか知識を背景にしていることが多い。たとえば、

「ネコは魚が好き」

「ジャックはベティが好き」

「甲子園球場は大阪にある」

「98はダサイ」

といったぐあいである。これらの文はどれも主語と述語がある。しかし、

「おっと、こいつあ、おどろいた」

というような文には、主語がない。主語はなくても述語があれば意味は通じるものである。そこで、述語にスポットライトを当てた論理をつくれないかというのが、コワルスキーたちの主張である。たとえば、

「あの男はあやしい」

という文は、「あの男」の性質を説明している。述語は、「あやしい」である。「あやしい」ことを強調するために、

あやしい（あの男）

と書けば、ますますあやしい感じになる。それでは、

「ネコは空を飛ぶ」

という文は、どうだろうか。荒唐無稽な状況だが、ある種の知識を表現しているといえる。この文の述語は、「飛ぶ」である。つまり、

飛ぶ（ネコ）

と表現できる。そこへ、「空」という場所の指定をするには、

飛ぶ（ネコ　空）

と表現すればその関係ははっきりする。ネコと空の関係が「飛ぶ」という述語で表されているのだ。このように、性質ばかりではなく、関係も記述できるといろんなことが表現できるようになる。たとえば、算数にしても計算ではなく、関係で表現できる。たとえば、

「3足す4は7である」

という文は、

7（3足す4）

と表現できる。このようにすると、述語があふれ、かえって収拾がつかなくなる。そこで、7と「3足す4」が等しいことに着目すれば、

「3足す4は7に等しい」

と書けるから、

等しい（3足す4　7）

と表現できる。それでは、具体的な計算をさせるには、どうすればよいかというと、変数に登場してもらう。変数とは、容器に書いたラベルのことである。たとえば、今の場合、変数にそれらしくXとラベルをはって、

等しい（3足す4　X）

とプロローグにきいてやれば、

X＝7

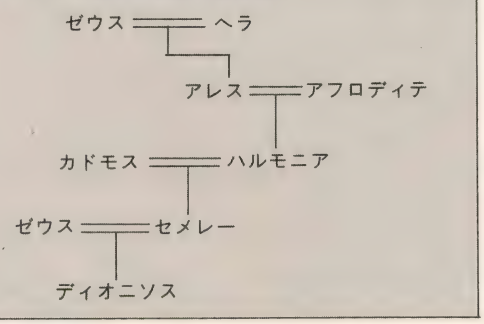
と答えてくる。じつはもう、われわれは、すでにプロローグの世界にドップリ入りこんでいたのだ。こんなふうに関係や性質に着目していくのがプロローグの基本的なスタイルである。

あともどりするプロローグ

なんとなくプロローグの雰囲気がつかめたところで、実際どんなふうに推論していくかを追究したい。

ギリシア神話には神々がいっぱいいて、ちゃんと系図になっている。ところがこんな系図は覚えきれるものではない。アレスの父があとで変化するわけはないので、こんな情報は、コンピュータに入力するにかぎる。

●ギリシアの神々の系図（部分図）



この系図をプロローグで表してみよう。ちゃんとしたやつではなく、原始プロローグとでもいうやつだが、あまりそのへんは考えないことにしよう。

まず、親子関係に注目しよう。述語「父」と「母」があれば、親子関係は完璧に記述できる。たとえば、ゼウスはアレスの父だから、

父（ゼウス　アレス）

と表現できる。同様に、ヘラはアレスの母だから、

母（ヘラ　アレス）

と表現できる。以下同様にして、

父（アレス　ハルモニア）
母（アフロディテ　ハルモニア）
父（カドモス　セメレー）
母（ハルモニア　セメレー）
父（ゼウス　ディオニソス）
母（セメレー　ディオニソス）

せっかく系図を入力したのだから、「だれでしょうクイズ」で遊ぼう。それには、変数Xを使うのが便利だ。

たとえば、セメレーの母はだれかと質問するには、

母（X　セメレー）

と入力する。そうすると、

X＝ハルモニア

と答えてくれる。それでは、

母（アフロディテ　X）

と質問すると、

X＝ハルモニア

と答えてくる。これは、アフロディテの子はだれかと尋ねたことに等しい。

このように、プロローグは知識をたくわえておいて、あとで質疑応答できるのだ。一種のデータベースをつくっているのだ。内部的には、変数Xに当てはまるものを探しまくっているのだ。もし、見つからなければ、そこで「探索は失敗しました」とメッセージを返して探索はストップする。

先の表現では、だれとだれが夫婦なのかわからない。たとえば、ヘラはゼウスの妻だから、

妻（ヘラ　ゼウス）

と新しくデータベースに追加することができる。これではあまりにも芸がないので、父と母の関係を使って妻という関係を定義したほうが合理的である。探索の対象となるデータはすでに入力されているので、これを利用しない手はない。

いま、親子関係がわかっているのだから、ある子どもの父と母はだれかと質問すればよい。こどもXの父Yを質問するには、

父（Y　X）

であり、子どもXの母Zを質問するには、

母（Z　X）

ときけばよい。そうすると、母Zと父Yは夫婦だから、

妻(Z　Y)

という質問ができる。すなわち、

妻（Z　Y）とは、
父（Y　X）
母（Z　X）
　のことである。

さっそく、

妻(Z　アレス）と質問してみよう。このとき、プロローグは、自分自身に、

父（アレス　X）

と質問を発生して、

X＝ハルモニア

を求める。さらに、

母（Z　ハルモニア）

と質問を発生して、最終的に

Z＝アフロディテ

を返してくる。

これがバックトラッキングという探索である。あともどりしながら探索をくり返していくのだ。このとき、パター

ン・マッチングを適用するのがプロローグのやり方である。プロローグの特徴をまとめておこう。

・プロローグは、推論する。
・プロローグは、あともどりする。
・プロローグは、統合化する。
・プロローグのデータは、リストである。
・プロローグのプログラムは、節である。

ライバルのリスプに比べて、推論（三段論法）を初めからもっているのが強みである。

新しいプログラミングスタイルを求めて

プロローグはとにかく変な言語である。入り口からでも出口からでもデータをあたえることができるのだ。ふつうなら､データは頭からと決まっている。逆は不可である。ところがプロローグは､逆にプログラムを動かすことができるという。びろうな話になるが､うんちがご飯になるようなもんである。プロローグでアセンブラーを書けばおもしろいことができる。ふつうは、入り口からアセンブリーで書いたテキストを入力すると、マシン語が出力されるのである。ところが、逆に出口にマシン語をあたえると頭からアセンブリーが出てくるんである。なんと1つのプログラムで、アセンブラーとディスアセンブラーが兼用できるんである。

某大学教授によれば､「プロローグはあやしい」という。プロローグは、バックトラックによる探索が売りものなのだが､「フォートランで鍛えた頭」には、これがきわめてあやしい動作をしているように見えるらしいのだ。実際、プロローグを動かしてみると、確かに「ホンマかいな」という場面によく出くわす。たいていは、プログラムのバグだったり、関係のとりまちがいなのだが、非論理的なことが整然と起こりうるコンピュータの世界をモロに反映しているのかもしれない。首尾一貫した論理でも、意味まではカバーできない。論理が正しくても意味のないことはよくある。つまり、コンピュータ内部でのビットレベルでの動作が直接的に見えてこないと安心できないのだという。探索をするのなら、それ専用のルーチンを書き起こすほうが安心できるのだともいっている。

コンピュータの場合は、どんなときでも「そこで何が具体的に起こっているのか」が興味の対象になる。最終的には、バスを流れる信号線の一つ一つの意味や動作まで把握しないと安心できないのである。「知に至る病」というのであろうか、とにかくなんでも知りたがるようになる。しかし、うんと高級な論理に裏打ちされた言語を知っておくのはムダではなかろう。

もっとくわしく知りたい人のための読書案内

入門としては、

『Prologプログラミング』
W.F.Cloksin/C.S.Mellish著
中村克彦　訳
マイクロソフトウェア

は、はずせない。プロローグについてもっとも総括的な知識が得られる。

背景となる考えを知るには、

『論理による問題の解法』
R.コワルスキ著
浦　昭二　監修
培風館

がよい。名著の誉高くて、興奮するだろう。

実際のプログラミングについては、

『Prologとその応用２』
溝口文雄　監修
総研出版

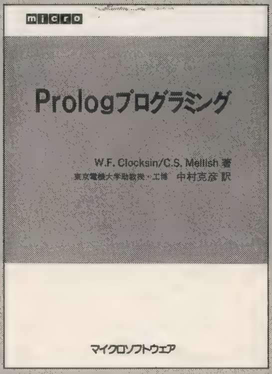
を参考にしたい。98上で動く国産の処理系であるProlog-KABAによるプログラムを満載している。

中身に興味があるのなら、

『Prolog』
中島秀之
産業図書

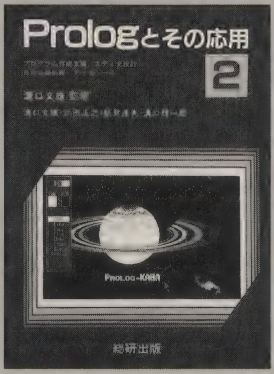
の付録が貴重である。リスプで書かれた処理系を見ると、中でいったい何が起こっているかという見当がつく。

●もっとくわしく知りたい人のための読書案内

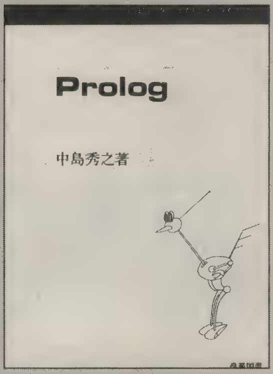


『Prologプログラミング』

『論理による問題の解法』



『Prologとその応用２』



『Prolog』

新 入門者のための「Q&A」

悩めるあなたに

先月号の特集「マウスのここが知りたい」はどうだったかな？　けっこうハードな内容までのせてしまった気もするのだけど。まあ、これからも機会があれば特集モノをと考えているので、何かリクエストがあったらどんどん送ってね。

で、先月から「ソフト」のコーナーも新設された。88年に向かって、さらに元気な「新Q&A」なのである！

早いもので、もう新年号です。「新Q&A」コーナーも、始まってなんとか3カ月目ですが、88年も（まだ気が早いけれど）よろしくお願いいたします。

と、いつもとはちょっとちがった出だしでスタートするのには、なんというか理由がありまして、じつは先月号の「マウス特集」の中で1つまちがいをしてしまったのでした。日本エレクトロニクス社製のマウス「MS-10X」の値段を「9800円」と書きましたが、「7800円」のまちがいでした。関係者ならびに読者のみなさまにご迷惑をおかけしたことを、深くお詫びいたします。ごめんなさい。

と、気分が軽くなったところで先に進みましょうか。「マウス」の話が出たのでついでにいってしまいますが、先月号の特集の中でも簡単に触れましたけど、X1版の「ダ・ビンチ」がシャープ純正のマウスに対応するようになります。現在お持ちの「ダ・ビンチ」に関して書きかえサービスを行いますので、希望する方は次の住所まで「ダ・ビンチ」のシステムディスクを送ってください。なお、書きかえ料金は送料こみで500円です。

〒101
東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
㈱新企画社「ダ・ビンチ」係

なお、PC-8801mkIISRシリーズのI/Oポートマウス（NECのPC-8872、NEOSのMS-10X）や、同じくFM-7シリーズのインテリジェントマウスに対応していない「ダ・ビンチ」をお持ちの方も、何度もいうようですが書きかえサービスをします。「道具箱アイコン」のなかの、「入力装置を選ぶ」のところで、「NEOS. INP」というのが表示されなければ、その「ダ・ビンチ」は対応していません。同じように上記の住所にシステムディスクを送ってください。これも料金は500円です。（愛知の安達さん、岐阜のEAGOE君、岡山の稲田さん、いいですか）

前置きが長くなってしまいましたが、そろそろ本題に入りましょう。最初の質問はこれです。

Q PC-8801FHを使っています。この間TDKのM2HDのディスケットを買ったのですが、うまくディスクとして働いてくれません。使えないのならぼくの「ミス」ですが、本当のところはどーなんですか？　（新潟県／みーな）

A どーなんでしょうか？　本当のところは（なーんてね）。

例によってこのはがきでは、くわしいことはよくわからないのですが、それでも考えられることはあります。

「みーな」君は、買ってきたディスクをそのまま使おうとしてはいませんか？　一般にパソコン用として売られている5インチや3.5インチのディスクは、どんなコンピュータであれ、そのままでは使えません。使用できるようにするためには、フォーマット（FORMAT）ないしは初期化（どちらも同じ意味です）という作業が必要です。なぜこんな

★98ユーザーに朗報！　ダ・ビンチPC-9801版5インチ2HD、9,800円で12月20日ごろ発売

ことが必要かというと、たとえば紙に何かを書きこむとき、真っ白な紙よりも罫線などが入っているほうが、書きやすいし見た目もキレイで整理もラクです。それと同じように、フロッピーディスクでも、そこにコンピュータにわかるような何らかの目印がないと、プログラムやデータをうまく記録したり管理することがムズカシイ、あるいはできない、ということになります。ですから、そういった紙における罫線にあたるものを、ディスク上に磁気的な信号で書きこむ、これが簡単にいうとフォーマットの役割です（実際は、もうちょっと複雑）。

フォーマットの種類は、パソコンの機種やそのディスクを管理するプログラム、DOS(ディスクオペレーティングシステム）によってちがいます。ここでは、その種類についてのくわしい話は省略しますが、たとえばN_{88}-BASICの場合は、付属のシステムディスクに「dskut 2．j88」というのが入っていて、これでフォーマットを行うことができます。ゲームなどのデータディスクをつくる場合は、そのゲームの説明書をよく読んでみてください。

なお、それ以外の理由については、残念ながら不良であることぐらいしか思い浮かびません。その場合は、買ったお店に相談してみるのがいいでしょう。

ちなみに、PC-8801FHのディスクは、5インチ2D(320Kバイト）タイプですから、2HD（1Mバイト）なんていう記憶密度の高い、したがってグレードが高く値段も高いディスクは使う必要はありません。はっきりいってゼイタクです。もちろん使えないことはありませんけど、5インチ2D専用のディスクで十分。値段も安く、そのほうが賢明であるといえます。——オセッカイな担当者より。

Q FM77AVのFM音源のプリセット音色「@1、@5、@17、@22」は、PC-8801mkII SRの何番の音色に対応していますか？ もし対応していなければ、その楽器名を教えてください。

（兵庫県／谷垣裕司）

A 同じFM音源の機能をもつFM77AVとPC-8801mkII SRシリーズは、そのFM音源を使って演奏させるためのBASICの命令、MML（ミュージックマクロ言語）は、ほとんど同じなのですが、質問のプリセット音など、細かい点でちがいがあります。プログラムを移植する場合には注意する必要があります。別にそれほど強制する気はありませんけど、でも同じにしてもいいような気がするんですけどね。

今回は、スペースの関係で全部はのせないけど、X1 turboの新機種「X1 turboZ II」（特集も見てね）もFM音源をBASICでサポートしたことだし、一覧表をのっけちゃう、というのも特集としてはいいかもしれない。まあ、リクエストしだいということにしましょう。

さて、質問のほうだけど、次のとおり。楽器名ものせるので、参考にしてください。

(FM77AV) 音色番号	PC-8801mkIISR 音色番号	楽器音
@1	@23	トランペット
@5	@2	ブラス その2
@17	@3	エレクトリックピアノ その3
@22	@11	ハープシコード

ところで、FM77AVの場合は、音色番号は似たような楽器ごとにならんでいますけどPC-8801mkIISRのほうは、それこそ好き勝手にならんでいます。こんなところにも、設計思想のちがいが出てくるのかもしれません。

Q PC-8801mkIIFRでビデオデジタイズをするとすれば、いくらいりますか？ くわしく教えてください。

（高知県／ユニコーン）

A PC-88シリーズでビデオデジタイズをさせるには、まずPC-88本体に次の周辺機器を拡張させる必要があります。

① ビデオアートボード PC-8801-17

横320×縦200ドットで6万5536色の表示を可能にするボード。VTRやビデオディスク（LD、VHD）の画像とスーパーインポーズさせることもできます。表示させるためには、ビデオアートボード対応の専用*アナログRGBディスプレイ（PC-KD862、863S、PC-TV352、453など）か、ビデオ入力端子をもつテレビモニターが必要です。なお、スーパーインポーズさせた画像は、ビデオ入力をもつモニターでしか見れません。PC-8801の拡張スロットに差しこんで使います。価格は、4万9800円。

② ビデオデジタイズユニット PC-8801-18

VTRやビデオディスクなどのビデオ信号を、画像データとしてとりこむためのユニットで、ビデオアートボードに接続して使います。入力信号はビデオ信号ですから、ビデオ出力をもつ機器が必要です。価格は、8万9800円。

ということで、①②を合わせると4万9800+8万9800=13万9600円。そのほか画像を見るための専用ディスプレイか、またはテレビモニター、そしてビデオデジタイズさせる映像を出力するVTRなどのビデオ機器が必要です。

なお、主な専用ディスプレイの値段は次のとおりです。

PC-KD861	14インチ		13万8000円
PC-KD862	14インチ		9万9800円
PC-KD863S	15インチ	ステレオアンプ内蔵 スピーカー2個付属、	11万8000円
PC-TV352	15インチ	テレビつき	11万5000円
PC-TV453N	15インチ	テレビつき	13万8000円
PC-TV471	21インチ	テレビつき 音声多重対応	24万8000円
PC-TV472	21インチ	テレビつき 音声多重対応 S端子つき	19万8000円

＊注なのです。縦200ライン（水平走査周波数15.7kHz）のアナログRGB入力をもつディスプレイ。NECではマルチシンク入力と呼ばれるディスプレイです。

Q FM-77のユーザーです。この前F-BASICのシステムディスクをまちがって消してしまいました。近くにはFM-77のユーザーがいませんし……。どうしたらいいのかわからないので、よきアドバイスをお願いします。（岐阜県／丹羽哲也）

A 例によって富士通に問い合わせてみました。それによると「富士通ソフトウェアセンター」というのがあって、そこに電話をすれば、そういったソフトの事故などについて対応してくれるとのことです。

富士通ソフトウェアセンター　☎0423(78)3695

なお、いうまでもないことですが、システムディスクはそのコンピュータを動かすために、とても大事なものですから、今度はきちんとバックアップをとっておきましょうね。

追記　こういったことがあったら、すぐにメーカーのいわゆる「サービスセンター」に電話をしちゃいましょう。なーに、はずかしがることはありません。

Q X1turboZを使っているんですが、ちょっと前から調子が悪くなってきて、電源を入れたあと5分くらいたつと急に画面が上下に乱れ始めます。前に一度SONYのラジカセをつないでBGMを楽しんだのですが、それをはずしたあとこのようになりました。どうすればよいでしょうか。（兵庫県／黒田順也）

A この質問の内容からすると、ラジカセを接続したことが原因のような印象を受けますが、オーディオ出力をディスプレイのオーディオ端子に入力して音を鳴らしたぐらいでは故障などしません。たまたま、そういうタイミングだったのではないでしょうか。考えられる原因は2つくらいあります。1つは、コンピュータ本体か、本体近くのほかの装置からディスプレイにノイズが入ってしまっているのではないかということです。この可能性があるような電気器具の電源を切るとか、部屋の電力の使いすぎで電圧が安定してないとかを点検してください。もう1つは、ディスプレイ自体の調子が悪いのかもしれません。友だちのコンピュータでテストしてみるとか、購入したお店に持ちこんでテストしてもらうとよいでしょう。編集部のディスプレイも、一斉にコンピュータを使ったりするとゆれることがあります。こわーい。

Q FM-7/77とFM77AVは、CPUのちがいがあるのでしょうか、また、FM-7/77に何かのボードを付加すればAVと同じ性能にすることができるでしょうか。（埼玉県／富士山）

A 初めの質問ですが、FM-7/77とFM77AVは同じ系列の6809というモトローラのCPUを使っています。FM77AVでは、2MHzで動作する68B09Eというタイプを使っていますが、マシン語命令などは同じです。CPUの内部でのマシン語命令が同じでも、パソコンとしての設計がちがうので、同じ命令を実行しても、外部に現れる結果がちがうということはありますから、誤解のないようにしてください。

機種の系列としては、FM-7とFM-77はよく似た機種で、3.5インチフロッピーの内蔵型である点、漢字ROMを標準装備している点がちがうくらいです。FM77AVではハードウェアも大幅に変更されているため、FM-7/77にどんなボードを付加しても77AVなみのパソコンにバージョンアップはできません。

FM77AVもAV/AV20/AV20EX系列とAV40/AV40EX系列に分けることができます。AV20とAV20EXはほとんど同じもので、少し性能がよくなって価格は安くなったものです。AV40とAV40EXも同様です。この一年間は富士通のパソコン戦略は消極的で不透明でしたが、11月から南野陽子ちゃんをコマーシャルキャラとして登場させて、何かやるぞという意気ごみを感じますね。価格も手ごろな高性能の8ビットマシンがあるということは、私たちユーザーやこれからパソコンの世界に入ってこようという人にとってたいへん心強いことです。

Q PC-8801mkIIFRを使っていますが、PC-9801などで使われているMS-DOSはPC-88シリーズでは使えないのでしょうか。また、PC-88VAにバージョンアップさせることはできないでしょうか。（栃木県／福富盛夫）

A MS-DOSはもともとインテル社の8086という16ビットマイクロプロセッサーのためのオペレーティングシステムとして、マイクロソフト社が開発したものです。アメリカではIBM PCというパソコンに使われて普及し、

★98ユーザーに朗報！　ダ・ビンチＰＣ-9801版５インチ２ＨＤ🄿、9,800円で12月20日ごろ発売

NECのPC-9800シリーズでも使えるようになりました。このため、8ビットのPC-8800シリーズでは使えません。じつは、8ビット用のオペレーティングシステムとしてはCP/Mというデジタルリサーチ社のDOSがあります。PC-8800シリーズ用にNECからPS88-104-2W CP/M(Ver2.2)3万8000円が出ています。

日本のパソコンは、スイッチオンBASICのインタープリター型のPC-8001が一気に市場を占有したために、DOSが育たなかったという苦い経緯があり、8ビットパソコンでは、CP/MがPC-8000、PC-8800シリーズ、X1シリーズで、OS-9がFM-7/77シリーズでわずかのユーザーに使われているのが実情です。ついでにいうと、MSX$_2$のMSX-DOSは、MS-DOSと命令、機能、ディスクフォーマットなどが、よく似ています。この意味でMSX$_2$用のMSX-DOSは8ビットユーザーがDOSに親しむきっかけとなるオペレーティングシステムとなるでしょう。

もう1つの質問のPC-88VAへのバージョンアップはできません。PC-88VAは内部に16ビットのマイクロプロセッサーを装備したパソコンで、8ビットのPC-8800シリーズとはハード的にも大きく異なります。したがって、PC-8801mkIIFRにどんなボードを付加してもPC-88VAにはバージョンアップはできません。ご存じのとおり、PC-8800シリーズのソフトの大部分はPC-88VA上で動かすことはできますが、これは、擬似的に8ビットの命令を代行して実行する方法をとっています(エミュレーションといいます)。

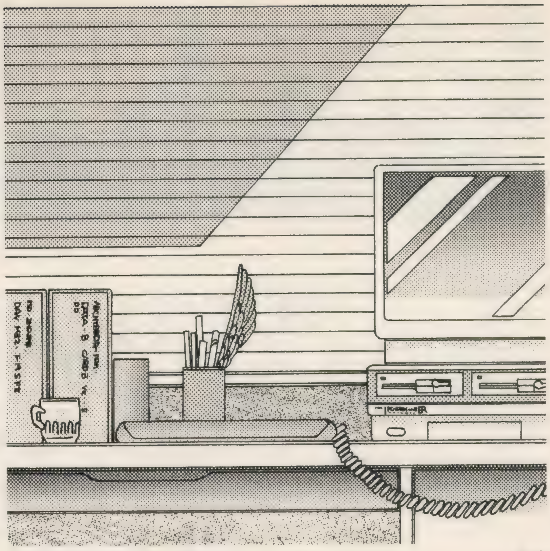
PC-88VAはそれまでのPC-8801mkIIFR/MRまでのシリーズとは本質的にちがう系列のコンピュータとして販売してほしかったと思います。10月に発表されたPC-8801mkIIFA/MAは、8ビットのFH/MHの延長上にあり、サウンドボードII(SR/MR用とFH/MH用は別)を購入すればFA/MAと同等になります。

Q よく600ボーなどということばが書いてありますが、このボーというのは何のことですか。

(埼玉県/坪山哲)

A ボーというのは英文字では baud[bɔːd] と書きます。これは、コンピュータとコンピュータの間の通信をするときの伝送の速度の単位で、1秒間に送られるビットの数で表されます。つまり、ボーはビット/秒という単位を表すことばです。RANDOM HOUSE英語辞典によると、この単位はフランスの発明家J.M.E.Baudot(1845ー1903)が考案し、それにちなんだものだそうです。

いま、パソコン通信の世界では電話線を介して通信をしていますが、パソコンと電話線の接続点にある装置がモデムという装置です。このとき、モデムを通して送受信される電子情報の速度は300ボーか1200ボーが主流です。パソコンの内部では、1文字を8ビットで表しますが、通信では、この8ビットの前にスタートビットを1つ入れ、あとに1~2ビットのストップビットを入れて、始めと終わりがわ



かるようなくふうがされています。ポプコムネットの場合ですと、1スタートビット、1ストップビット、8ビットデータですから、1文字当たり10ビットが使われることになります。300ボーですと1秒間に300ビット送信されますから、文字数にすると30文字/秒となります。漢字の情報は8ビットのデータ2つで漢字1文字を表しますので、漢字だと15漢字/秒となります。これくらいですと、画面に表示される受信文字を目で追いかけて読むことができます。1200ボーでは120文字/秒、漢字にすると60漢字/秒の速さとなります。ふつうのディスプレイでは1行に40文字の漢字が表示されますから、漢字で毎秒1.5行の速度になります。この速さでは目で追いかけて読むのは大変です。

通信は主にRS-232Cという通信の規格にのっとっていることが多いので、RS-232Cを用いて接続する周辺機器とパソコンの間でも、通信が行われています。このRS-232Cや電話線のように伝送路が1本の通信方式をシリアル伝送などと呼び、送受信の速度のことをボーレートと呼びます。

質問大募集だよ

次ページのニューコーナー「ソフトQ&A」では、さかんに質問の募集をしていますね。その向こうを張るわけではありませんが、でもこっちでも質問の募集をしてしまうのであります。

とくに、ハード、ソフトにこだわらず、広くコンピュータに関する質問を受け付けます。「これは!?」と思うことがあったら、なんでもいいですから質問のはがきを書いちゃいましょう。あて先は、いつものとおり「POPCOM編集部　新Q&A」係まで。

それでは、また来月……ではなくて、「ソフトQ&Aコーナー」へ。

なんでもSOFT Q&A

先月号からスタートしたばかりのこのコーナーだけど、質問のおたよりも倍増したし、アンケートのほうも好評なので、2回目にして、一挙にページ倍増ということになった。とはいっても、まだ2ページだ。これからも、みんなの反響しだいで、どんどんページを倍増していくよ。

●

Q 『イース』で2つの顔をたおして上へ進んでもドアがあきません。それと11月号のコミカさんのやっているページに出ていた、「ブルー・アミュレット」が見つかりません。コミカさんは迷子になって見つけたそうですが、ぜひ教えてください。　（静岡県／山川太郎）

A えー、コミカさんは多忙のため、かわってダマシがお教えしましょう。じつはダマシも、この『イース』にはまって、やっとこの間、最後まで終わらせたわけなんです。だからまだ記憶に新しい、ってわけで、白羽の矢が立ったわけです。ふーん、金青の2つの顔をたおしたんだー、ダマシ不器用だから、あそこでさんざん苦労したんだよねー。んで、扉ね。要するにアミュレット持ってないんだー。どこで手に入るかっていうと、11月号のコミカさんのページをよーく見てもらえば気がつくと思うんだけど、アミュレットを手に入れたシーンのところにチラッと会話がうつってる。そう、勘のイイ子はスグわかる。宝箱に入ってるんじゃないんだよねー。

というわけで、だれかに話しかければ簡単にもらえる。ここからだとだいぶもどることになるけど、話しかけても何もくれなかった人がいたハズ。そう、あそこですわりこんでいた人、名前は忘れた。じつをいうと、ダマシもここからとりにもどったクチなんだ。右のカガミでもどれるよ。『イース』って遊んでいる人多いわりに質問の数が少ないんだよね。みんなには簡単なのかな?

山川君のイラスト。もう泣かないですむね。

●●

Q ぼくは、『アルゴー』(旧バージョン)を持っているのですが、イーデ山で迷っています。マップはどこにあるのですか。イーデ山に店があって売ってるのですか?　それともだれかからもらうのですか?　はたまたそれとも空にあるのですか?　どうか教えてください。もしイーデ山をクリアできたとして、オケアノスのマップはどこにあるのですか?　（大阪府／山本英生）

A なになに『アルゴー』で迷子になってるんだって?　ふーむ、イーデ山のマップか。よしよし、ダマシがじきじきに教えてあげよう。

隠れショップだよ。えっ、知らないの?　タワーにもあったでしょ。外見はカベで、じつは通りぬけられて、中に入れるヤツ。そうそう、あれのコトね。イーデ山にもあるんです。何?　場所までは知らないだろうって?　コラコラ失礼なことをいうんじゃない。ちゃんと知ってるもんね。イーデ山のマップって、真ん中へんに縦に長い山脈があって、東西に分断されてるでしょ。マップの中央付近で山脈に沿ったカベを探していくと、隠れショップが見つかるはずだ。

イーデ山のモンスターは強いのばっかりだから、地上を歩いていくとちょっとシンドイ。いったん空に上がって近くまで行くとラクに探せるのだ。

オケアノス海のマップも、やっぱり隠れショップで売ってる。ま、これ以上教えちゃうのは、ちょっとしゃれにならないってとこあるから、あとはがんばってねっ。

あっとそれから、以上の情報はPC-88、X1、FM-77系シナリオについてで、PC-98版ではシナリオ、マップとも大幅に変更されているから、役に立たないよ、残念でした。ダマシはやっと98を手に入れたので、ヒマを見つけて『アルゴー』のプレイを始めようと思っている。98版のヒントも、任せなさい。

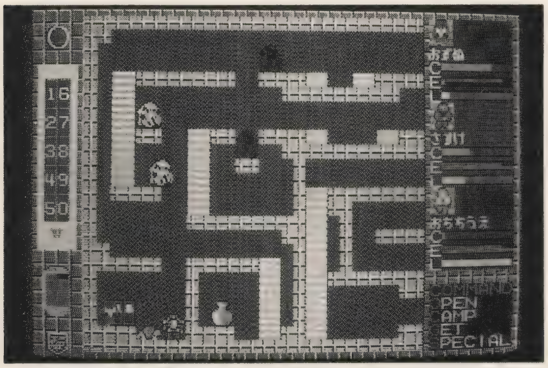
●●●

Q 『タイムエンパイア』(古いかな?)で、ど、ど、ど～おしても〝ジェネシス〟のある場所がわかりません。だいたいでもいいですから、教えてください。

(茨城県／吉田　淳)

A うーん、なつかしいねえ。おじさんが同時進行レポートをやったのが、1年前。おかしなことだけど、1年前のものが古一いって感じられちゃうんだから、いやんなるね。何年もの間、引きつがれて楽しまれるようなゲームが出てほしいな、とおじさんは思う。

さて、『タイムエンパイア』だけど、おじさんは好きだな、このゲーム。ずいぶん苦労したけど、それだけに愛着があるね。88以外の機種が出なかったことと、バージョンによって、アイテムの位置や数がちがっていたのは残念だったけどね。おじさんは結局、小豆島のハイパーレーザーがどうしてもとれなくて、ジェネシスを破壊できなかった。広島から船で小豆島へ行くはずなんだけど、途中、島がじゃまして、どうしても通れないところがあるんだ(これって、バグっぽい)。で、ジェネシスの場所だけど、それは佐渡が島の地下。おずぬのスペシャルパワー「認知」で隠し扉を探して、その中へ入るとあるはずだ。



これが例の隠し扉(画面左下、おずぬのそば)。

●●●●

Q 『うる星やつら』で、竜之介のサイフがどうしても見つかりません。ポプコム8月号のところに書いてあるやり方でも出ません。どうか教えてくださいな。

(静岡県／山川太郎)

A 『うる星やつら』のことならぼくにまっかせなさいってなわけで、MYAHKUNがお答えしよう。

なになに、サイフだって。スタート直後じゃないか。ここで詰まってたら、そりゃ困るだろうね。まずスタート地点のすぐ北の歓迎札のところへ行って、歓迎札を〝見る〟としなくちゃいけないのだ。そうすると、あたるが例の「おかしい。面堂にしちゃ親切すぎる……」っていうせりふをいうだろう。そしたら広場にもどって、ラムと〝話す〟とすると、ラムがサイフを見つけてくれるはずだ。もし1度でダメなら、2、3回話してみよう。もちろん見つけたサイフは〝とる〟としないとダメだよ。

●●●●●

Q 『リバイバー』でどうしてもリスタークの洞窟がわかりません。穴に入ると、また迷路の初めのところにもどってしまいます。ぜひ教えてください。

(香川県／金場尚弘)

A 君はメモをとったり、いろんな人と話をして情報をちゃんと集めてあるかな? そうすれば、たぶんわかると思うんだけどなぁ。まあいいや、教えてあげよう。

マニュアルの2ページの最後に書いてあることばをよく見てごらん。これを全部数字に直すと「☆・☆・☆・4」ってなるでしょ。そして洞窟も4つある。ってことは、4つの洞窟にこの順番で入ればいいってことなのだ。1つ入るたびに迷路の入り口まで飛ばされるけど、それも3回だけ。4回目には洞窟に入れるはずだ。ま、右と左のどっちから数え始めるかって問題があるけど、それぐらいは自分でためしてみようよね。

●●●●●●

Q 12月号の『リバイバー』は大変参考になりました。でもまだあるんです。

光の剣はどこにあるのですか? 闇の剣はイアルビーからとりましたが、英雄度が0になり、人から相手にされません! 助けて!

(岐阜県／ラビスターク)

A じつはぼくもここで行き詰まっちゃってね。どうしてもわからないんで、アルシスに電話して教えてもらっちゃった。

それによると、闇の剣を手に入れる前に光の剣をとっとかないと、闇の剣の力で英雄度が0になっちゃうんだそうだ。いやぁ、まいったまいった。

で、光の剣の見つけ方はっていうと、リスタークの4つの洞窟のところでカギをもらったよね。あれをアイドラの神殿(つまりスタート地点)に持っていって〝使う〟とするのだ。

そうすると、どこかの洞窟にワープするから、ここからメモに書いてあるとおりに進むと最後に光の剣をもらえるのだ。メモってのは、どこかの城で見つけた(どこだったか忘れた。ゴメン)「右・上・左……」とかなんとか書いてあるヤツで、2枚に分かれていたはずだ。

光の剣をもらったら、次にリザディーに行ってイアルビーをやっつけて闇の剣をとる。そしてアーサー王には光の剣を見せればいいんだってさ。がんばってね。

ソフトに関する質問待ってます!

というわけで、ページが少ないながらも始まったこのソフトQ&Aのコーナーですが、これからみんなの声援と質問で、どんどん大きく育っていきますので、よろしくお願いします。ソフトに関する質問なら、何でも受け付けます。このコーナーへのお便りは、住所、氏名、年齢、所有機種を明記して、ポプコム編集部「ソフトQ&Aコーナー」まで!

X1用FM音源プレイヤー "TONEFREQ+"

（音色データ・コンバーター"CONVEEF"つき）

倉持亮一

今月と来月は、X１用のFM音源ボードCZ-8BS1を使いこなすためのソフトを発表します。TONEFREQ+はマシン語で書かれていますが、BASICから利用でき、BASICプログラムのBGMとして使えるすぐれものソフト。CONVEEFは、VIPソフトでつくった音色データをTONEFREQ+用のデータに変換するためのオールBASICのプログラムです。今月はTONEFREQ+の機能の概略説明と、両方のプログラムリストを掲載し、来月使い方などを掲載します。

●初めに

BASIC上からX１用FM音源ボードによる演奏をするマシン語プログラムを発表します。この種のプログラムはすでに何誌かに発表されていますが、TONEFREQ+の特徴は次のとおりです。

○音長の設定はMIDIシーケンサーと同じようなステップタイムとゲートタイムによる指定（省略も可）で行うので、細かいニュアンスを表現できる。

○変調記号の指定ができるので、楽譜を見ながらの入力がしやすい。

○音色は各要素をコマンドによって設定するので、音色データがわかりやすい形で記述できる。

○演奏データはTONEFREQ+内のバッファーにたくわえ、割りこみによって演奏するのでBASIC上でのBGM演奏が簡単にできる。

以上のようにTONEFREQ+は、ほかのパソコンの演奏ルーチンとはひと味ちがったものになっています。

●TONEFREQ+の使い方

TONEFREQ+のプログラムエリアはF000H~FEFCHで、BASIC上では、CLEAR　&HF000を実行後にロードしてください。

TONEFREQ+は次の４つのルーチンから成っています。カッコ内はコールするアドレスです。

1. 音色設定ルーチン：TONESET（F000H）
2. 演奏データ設定ルーチン：MMLSET（F003H）
3. 演奏開始ルーチン：MLSTART（F006H）
4. 演奏中止ルーチン：MLSTOP（F009H）

さらに次の２つのワークエリアを使います。

1. 演奏フラグ：MLDYFLG（F00CH）
2. データバッファーフラグ：BUFFLG（F00DH）

それぞれのルーチンについて説明しましょう。

●TONESET

TONEFREQ+は内部に16個の音色データエリアをもっており、1~16の番号がつけられています。このルーチンはこの16個のエリアに音色データを設定するもので、次のように使います。

DEFUSR0=&HF000
文字変数="音色番号：コマンド列……〒"
DM$=USR0（文字変数）

文字変数のいちばん最初にセットしたい音色番号を入れコロンで区切り、次に下に示すコマンドをスペースで区切りながらならべ、最後にエンドマークとして〒を入れます。

各コマンドの説明をします。nは10進数を表し、コマンドに続けて書きます。

○ALn
アルゴリズムのセット、VIPと同じ1~8の値でセットします。

○FBn
フィードバックレベルのセット。

○PMn
PMSのセット。

○AMn
AMSのセット。

○NSn
OPMのレジスター内にあるノイズスイッチをONにするとチャンネル８のオペレーター４がノイズ発生器に変わりますが、このコマンドは演奏のさいに、@コマンドで音色がセットされるときのノイズスイッチに対する設定値を指定するもので、nは0~2の値です。

n=1……音色セットのときにスイッチOFFにします。
n=2……音色セットのときにスイッチONにします。
n=0……音色セットのときにスイッチに対して何もしません。無効のNSコマンドです。

○OPn[……オペレーター用コマンド列……]
各オペレーターのパラメーターをセットします。nに1~4を指定し、次にオペレーター用のコマンド列を[ ]でくくります。オペレーター用コマンドの区切りもスペースです。オペレーター用コマンドの説明をします。

・ARn …アタックレイトのセット。
・DRn …ディケイレイトのセット。
・SLn …サステインレベルのセット。VIPの1st DECAY LEVELに当たります。
・SRn …サステインレイトのセット。VIPの2nd DECAY LEVELに当たります。

リスト1 TONEFREQ+ マシン語プログラムダンプリスト

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F000 C3 0D F6 C3 10 F0 C3 62 F2 C3 76 F2 00 00 04 07 : D6
F010 FE 03 C2 0F F8 CD 00 F8 C2 1B F8 3A 0D F0 A7 20 : 62
F020 1B D5 21 83 FB 11 84 FB 01 BC 01 36 1B ED B0 D1 : 9C
F030 21 83 FB 22 A7 F9 21 AB F9 22 A9 F9 2A A7 F9 FD : B1
F040 2A A9 F9 E5 01 3A FD B7 ED 42 E1 38 06 CD 76 F2 : 23
F050 C3 17 F8 1A 13 FE 3A 20 0E 36 1B 23 FD 23 3A 0D : 40
F060 F0 3C 32 0D F0 18 DC FE FF 20 11 36 1B 23 FD 23 : 11
F070 22 A7 F9 FD 22 A9 F9 21 0D F0 34 C9 E5 01 13 00 : 97
F080 21 23 F2 ED B1 E1 C2 8E F0 CD F1 F0 18 B5 CD 36 : 73
F090 F2 DA 43 F0 47 CD F6 F7 4F FD A6 10 28 11 78 FE : B1
F0A0 8A 20 03 36 04 23 3C 47 E6 03 FE 03 20 01 04 79 : 15
F0B0 FD A6 18 28 11 78 FE 8C 20 03 36 05 23 3D 47 E6 : E1
F0C0 03 FE 03 20 01 05 CD B7 F8 4F 30 03 FD 4E 20 FD : 90
F0D0 71 20 1A FE 2E 20 10 13 CD B7 F8 30 01 79 70 23 : D3
F0E0 71 23 77 23 C3 43 F0 78 F6 40 77 23 71 23 C3 43 : 06
F0F0 F0 3E 12 91 CD 15 F9 1D F1 26 F1 2A F1 2E F1 32 : 3D
-------------------------------------------------------------
SUM  6B 4D E6 8D 9C 86 2C AD A6 80 B4 3D 38 B4 E8 3F : 50

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F100 F1 36 F1 3A F1 3E F1 50 F1 60 F1 8C F1 AB F1 BC : D9
F110 F1 CD F1 E6 F1 F3 F1 42 F1 46 F1 02 F2 36 02 23 : 23
F120 CD B7 F8 77 23 C9 36 04 23 C9 36 05 23 C9 36 06 : 68
F130 18 ED 36 08 18 E9 36 03 18 E5 36 0C 18 E1 36 07 : F2
F140 18 DD 36 0A 18 D9 36 0B 23 CD B7 F8 77 13 18 CF : 77
F150 36 01 23 D5 E5 CD 9E F8 EB E1 73 23 72 23 D1 C9 : 08
F160 CD B7 F8 E6 07 28 18 E5 21 13 F2 4F 06 00 09 7E : 90
F170 FD 77 00 FD 77 10 AF FD 77 08 FD 77 18 E1 C9 FD : 56
F180 77 00 FD 77 08 FD 77 10 FD 77 18 C9 CD B7 F8 E6 : 2E
F190 07 28 EC E5 21 1B F2 4F 06 00 09 7E FD 77 08 FD : 83
F1A0 77 18 AF FD 77 00 FD 77 10 E1 C9 1A CD 36 F2 D8 : C7
F1B0 CD F6 F7 4F FD 7E 10 B1 FD 77 10 C9 1A CD 36 F2 : A1
F1C0 D8 CD F6 F7 4F FD 7E 18 B1 FD 77 18 C9 1A CD 36 : 97
F1D0 F2 D8 CD F6 F7 2F 4F FD 7E 10 A1 FD 77 10 FD 7E : 2D
F1E0 18 A1 FD 77 18 C9 FD 7E 00 FD 77 10 FD 7E 08 FD : 8D
F1F0 77 18 C9 36 09 23 06 04 CD B7 F8 77 13 23 10 F8 : F5
-------------------------------------------------------------
SUM  FA 47 79 A3 9C 6F 2F 9C CF AD E8 46 26 9E 24 55 : 1A

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F200 18 C9 36 0F 23 CD B7 F8 30 03 FD 7E 20 77 23 FD : 2D
F210 77 20 C9 00 08 09 19 1B 3B 3F 7F 00 40 44 64 66 : EC
F220 76 77 7F 56 2B 2D 4F 2A 40 25 5D 54 73 66 23 62 : 07
F230 21 3B 5B 67 59 52 E5 D5 1E 00 4F 21 54 F2 06 07 : 64
F240 7E B9 28 09 1C 23 23 10 F7 37 D1 E1 C9 4B 23 7E : 6F
F250 B7 D1 E1 C9 43 8C 44 8E 45 81 46 82 47 85 41 88 : F6
F260 42 8A CD 8F F2 D8 3E 01 32 0C F0 CD 85 F2 CD 9E : 0D
F270 F5 CD CC F5 FB C9 CD FC F5 CD 85 F2 AF 32 0C F0 : 26
F280 32 0D F0 FB C9 06 08 78 CD 93 F5 10 FA C9 3A 0D : E8
F290 F0 A7 20 02 37 C9 21 83 FB 11 40 FD 01 BD 01 ED : 52
F2A0 B0 FD 21 37 F9 21 40 FD FD 75 00 FD 74 01 FD 36 : 73
F2B0 02 01 FD 21 45 F9 3E 1B 1E 07 01 BD 01 ED B1 FD : 37
F2C0 75 00 FD 74 01 FD 36 02 01 01 0E 00 FD 09 1D 20 : 6F
F2D0 E9 AF 32 0D F0 3D 32 36 F9 B7 C9 F5 C5 D5 E5 08 : 61
F2E0 D9 F5 C5 D5 E5 DD E5 FD E5 DD 21 37 F9 06 08 0E : 3B
F2F0 00 C5 DD 35 02 28 0D DD 35 03 C2 A8 F3 79 CD 93 : 59
-------------------------------------------------------------
SUM  A0 97 7A 01 11 CD 77 D2 23 B0 A4 B0 89 D8 AD 56 : 64

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F300 F5 C3 A8 F3 DD 5E 00 DD 56 01 CD F6 F7 67 3A 36 : 53
F310 F9 A4 CA A8 F3 1A 13 67 E6 C0 20 24 7C FE 1B 20 : 35
F320 0F CD F6 F7 2F 67 3A 36 F9 A4 32 36 F9 C3 A8 F3 : 2B
F330 FE 0F 28 05 CD D3 F3 18 DC 1A 13 DD 77 02 18 1A : 76
F340 1A 13 DD 77 02 47 7C E6 40 28 0A 78 DD 46 06 90 : CF
F350 30 01 AF 18 02 1A 13 A7 20 0A 79 CD 93 F5 DD 36 : D9
F360 03 01 18 26 DD 77 03 DD 6E 05 7C E6 0F 67 FE 0B : CA
F370 38 01 2D 7D 87 87 87 87 6F 7C B5 6F 3E 28 81 C5 : BA
F380 47 4D CD 41 F8 C1 79 CD 88 F5 DD 7E 04 DD 77 05 : D6
F390 DD 73 00 DD 72 01 3A 30 F9 B9 20 0C 06 01 0E 02 : FF
F3A0 CD 41 F8 0E 00 CD 41 F8 01 0E 00 DD 09 C1 0C 05 : E1
F3B0 C2 F1 F2 3A 36 F9 A7 20 09 CD 8E F2 D2 E9 F2 CD : A5
F3C0 76 F2 FD E1 DD E1 E1 D1 C1 F1 D9 08 E1 D1 C1 F1 : AD
F3D0 FB ED 4D FE 00 D0 3D CD 15 F9 F2 F3 02 F4 4F F4 : 46
F3E0 ED F4 F1 F4 F5 F4 6F F5 FE F4 15 F5 3C F5 42 F5 : 77
F3F0 4E F5 EB 5E 23 56 23 EB 22 2D F9 CD 9E F5 CD CC : 54
-------------------------------------------------------------
SUM  DF 13 3E 60 D6 94 A4 16 CF C6 4A DD 42 2B 19 78 : 6E

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F400 F5 C9 1A E6 7F 13 DD 77 09 3E 60 81 6F DD 7E 09 : 9F
F410 08 C5 DD E5 06 04 DD 4E 08 DD 66 0A 7C CB 01 30 : 91
F420 1B D5 E5 3E 7F 94 67 2E 00 11 7F 00 CD 6E F8 08 : 86
F430 5F 08 16 00 CD 56 F8 3E 7F 94 E1 D1 C5 45 4F CD : C1
F440 41 F8 C1 7D C6 08 6F DD 23 10 CE DD E1 C1 C9 1A : F4
F450 13 3D FE 10 D0 C5 D5 21 1B 00 5F 16 00 CD 56 F8 : 94
F460 EB 21 D3 F9 19 E5 21 23 F9 59 16 00 19 EB 1A E6 : 86
F470 C0 E1 B6 23 12 5F E6 07 E5 D5 21 80 F5 5F 16 00 : 9D
F480 19 7E DD 77 08 D1 E1 3E 20 81 47 4B CD 41 F8 C6 : E2
F490 08 5F 7E 23 3D 20 04 16 00 18 09 3D 20 04 16 80 : 97
F4A0 18 02 18 0F 3A 2F F9 E6 7F B2 32 2F F9 06 0F 4F : 78
F4B0 CD 41 F8 7B C6 08 47 0E 14 CD 41 F8 C6 08 16 05 : A7
F4C0 CD E0 F4 F5 DD E5 06 04 7E 23 DD 77 0A DD 23 10 : 71
F4D0 F7 DD E1 F1 C6 20 16 10 CD E0 F4 D1 C1 C3 09 F4 : A5
F4E0 5E 23 47 4B CD 41 F8 C6 08 15 20 F4 C9 DD 34 05 : EF
F4F0 C9 DD 35 05 C9 1A 13 DD 77 04 DD 77 05 C9 1A 13 : 7D
-------------------------------------------------------------
SUM  67 7F F6 0C 10 9A B0 58 29 32 1B 31 B1 CC C2 BC : 3C
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F500 E6 1F 6F 3A 2F F9 E6 80 B5 32 2F F9 C5 06 0F 4F : 74
F510 CD 41 F8 C1 C9 C5 1A 13 E6 03 06 1B 4F CD 41 F8 : E1
F520 1A 13 06 18 4F CD 41 F8 1A 13 F6 80 06 19 4F CD : 7E
F530 41 F8 1A 13 E6 7F 4F CD 41 F8 C1 C9 1A 13 DD 77 : 2B
F540 06 C9 C5 1A 13 47 1A 13 4F CD 41 F8 C1 C9 1A 13 : 41
F550 D5 21 23 F9 59 16 00 19 E6 03 0F 0F 5F 7E E6 3F : A3
F560 B3 77 5F 3E 20 81 C5 47 4B CD 41 F8 C1 D1 C9 1A : 3A
F570 13 E6 01 20 06 3E FF 32 30 F9 C9 79 32 30 F9 C9 : 1E
F580 10 10 10 10 30 70 70 F0 C5 06 08 F6 78 4F CD 41 : DE
F590 F8 C1 C9 C5 06 08 E6 07 4F CD 41 F8 C1 C9 C5 D5 : BB
F5A0 E5 ED 5B 2D F9 62 6B 21 96 98 CD 6E F8 7C A7 28 : ED
F5B0 0D 54 5D CD 8B F8 EB 4B CD 6E F8 61 18 02 26 01 : 19
F5C0 7C 32 2B F9 7D 32 2C F9 E1 D1 C1 C9 F3 C5 D5 E5 : 54
F5D0 11 DB F2 ED 53 5E 00 ED 4B 0E F0 3E 35 ED 79 3A : C5
F5E0 2B F9 ED 79 3E 58 ED 79 ED 4B 0E F0 03 03 03 3E : 03
F5F0 D5 ED 79 3A 2C F9 ED 79 E1 D1 C1 C9 F3 ED 4B 0E : 75
-------------------------------------------------------------
SUM  36 B7 E3 FF B3 D9 20 38 17 AA D4 52 AE 7F 39 6A : 6A

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F600 F0 2E 04 3E 03 ED 79 03 2D 20 FA FB C9 FE 03 C2 : 9A
F610 0F F8 CD 00 F8 C2 1B F8 CD B7 F8 3D FE 10 D2 13 : 4D
F620 F8 13 D5 21 1B 00 5F 16 00 CD 56 F8 EB 21 D3 F9 : 84
F630 19 22 31 F9 E5 FD E1 D1 CD EF F7 1A FE FF C8 21 : AC
F640 1F F8 01 0C 00 CD CB F7 A7 20 03 13 18 EA 4F CD : AE
F650 EF F7 CD B7 F8 47 79 3D CD 5D F6 18 DB CD 15 F9 : 4D
F660 6C F6 7D F6 8C F6 91 F6 A3 F6 B1 F6 78 E6 07 87 : 0A
F670 87 87 4F FD 7E 00 E6 C7 B1 FD 77 00 C9 78 3D E6 : 0E
F680 07 4F FD 7E 00 E6 F8 B1 FD 77 00 C9 78 FD 77 01 : 8A
F690 C9 78 E6 07 87 87 87 87 4F FD 7E 02 E6 03 B1 FD : AD
F6A0 77 02 C9 78 E6 03 4F FD 7E 02 E6 70 B1 FD 77 02 : EC
F6B0 C9 78 FE 02 20 03 3C 18 05 FE 03 20 01 3D 32 35 : 83
F6C0 F9 CD EF F7 1A FE FF C8 13 FE 5B 20 F4 CD EF F7 : BE
F6D0 1A FE 5D 20 02 13 C9 FE FF C8 21 2B F8 01 16 00 : 93
F6E0 CD CB F7 A7 20 03 13 18 E4 4F CD EF F7 CD B7 F8 : E6
F6F0 47 FD E5 DD E1 DD 2B 3A 35 F9 DD 23 3D 20 FB 79 : 28
-------------------------------------------------------------
SUM  48 9B 43 A8 A7 1A 9F 38 89 85 ED 23 14 38 A0 BF : 2F

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F700 3D CD 06 F7 18 C7 CD 15 F9 1F F7 2D F7 3B F7 49 : 76
F710 F7 5B F7 69 F7 74 F7 82 F7 9C F7 AC F7 BC F7 78 : EE
F720 E6 7F 4F DD 7E 0B E6 C0 B1 DD 77 0B C9 78 E6 3F : 36
F730 4F DD 7E 0F E6 80 B1 DD 77 0F C9 78 E6 1F 4F DD : A5
F740 7E 13 E6 C0 B1 DD 77 13 C9 78 E6 0F 87 87 87 87 : A1
F750 4F DD 7E 17 E6 0F B1 DD 77 17 C9 78 E6 0F 4F DD : 34
F760 7E 17 E6 F0 B1 DD 77 17 C9 78 E6 7F 47 3E 7F 90 : C1
F770 DD 77 07 C9 78 E6 0F 4F DD 7E 03 E6 F0 B1 DD 77 : 19
F780 03 C9 78 E6 03 08 30 04 08 F6 04 08 08 87 87 87 : 10
F790 87 4F DD 7E 03 E6 0F B1 DD 77 03 C9 78 E6 03 0F : 6A
F7A0 0F 4F DD 7E 13 E6 3F B1 DD 77 13 C9 78 E6 03 0F : 42
F7B0 0F 4F DD 7E 0B E6 3F B1 DD 77 0B C9 78 E6 01 0F : 30
F7C0 4F DD 7E 0F E6 7F B1 DD 77 0F C9 22 33 F9 1A ED : 50
F7D0 B1 28 02 AF C9 D5 13 1A BE 28 03 D1 18 F0 D5 ED : D9
F7E0 5B 33 F9 2B B7 ED 52 7D CB 3F 3C D1 E1 13 C9 1A : 13
F7F0 FE 20 C0 13 18 F9 C5 41 04 3E 80 07 10 FD C1 C9 : 68
-------------------------------------------------------------
SUM  92 10 63 38 D5 69 A1 56 A1 3B 73 76 ED 45 5C B9 : 7E

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F800 C5 D5 E5 EB 48 06 00 3E FF ED B1 E1 D1 C1 C9 3E : 0D
F810 0D DD E9 3E 16 DD E9 3E 17 DD E9 3E 15 DD E9 46 : 67
F820 42 41 4C 4E 53 50 4D 41 4D 4F 50 41 52 44 52 53 : B6
F830 52 53 4C 52 52 4F 4C 4D 4C 44 54 53 44 4B 53 41 : D7
F840 45 C5 D5 50 59 F5 01 00 07 ED 51 B7 B7 01 01 07 : 3A
F850 ED 59 F1 D1 C1 C9 C5 44 4D 21 00 00 3E 10 29 EB : 6B
F860 ED 6A EB 30 04 09 30 01 13 3D 20 F2 C1 C9 C5 42 : A3
F870 4B EB 21 00 00 3E 10 EB 29 EB ED 6A B7 ED 42 30 : 11
F880 03 09 18 01 13 3D 20 EF EB C1 C9 D5 11 00 00 37 : 16
F890 ED 52 38 07 ED 52 38 03 13 18 F5 EB D1 C9 C5 21 : 83
F8A0 00 00 1A CD 07 F9 38 0D 29 44 4D 29 29 09 4F 06 : 96
F8B0 00 09 13 18 ED C1 C9 C5 08 AF 4F 08 1A FE 24 28 : E2
F8C0 2B FE 2D 20 0C 13 1A CD 07 F9 30 01 1B 08 37 08 : 0F
F8D0 1A CD 07 F9 38 14 1A CD 07 F9 38 0C 47 79 87 4F : F4
F8E0 87 87 81 80 4F 13 18 EE 79 B7 C1 C9 13 06 02 0E : 5A
F8F0 00 79 87 87 87 87 4F 1A 13 FE 3A 38 02 D6 07 D6 : 36
-------------------------------------------------------------
SUM  8C E8 F1 27 2F 91 7C A0 08 06 59 C5 85 21 87 3D : FE

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F900 30 81 4F 10 EC 18 E1 FE 30 38 08 FE 3A 30 04 D6 : A5
F910 30 B7 C9 37 C9 E3 D5 16 00 5F 19 19 5E 23 56 EB : D1
F920 D1 E3 C9 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 00 00 FF 0F 00 : 8B
F930 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 00 : 02
F940 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00 00 : 02
F950 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 : 02
F960 00 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
F970 00 00 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
F980 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
F990 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 : 04
F9A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
F9B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
F9C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
F9D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
F9E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
F9F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-------------------------------------------------------------
SUM  31 1D E1 09 75 BD 76 D6 F0 59 E1 19 98 54 69 C3 : 11
```

注:アドレスＦＡ00～ＦＥＦＣまではすべて、00としてください。

表1　ディチューン2の倍率

数　値	0	1	2	3
倍　率	1	1.41	1.57	1.73

・RRn …リリースレイトのセット。
・OLn …アウトプットレベルのセット。127で最大音量になります。
・MLn …マルチプルのセットをします。nは0～15で、0のときの倍率は0.5ですが、あとの倍率はnの値となります。
・DTn …ディチューン1のセット。nはVIPと同じように、−3～3の範囲で指定します。
・SDn …サブディチューン、実際のOPMでいうディチューン2のセットをします。DT2はオシレーターを非整数倍するもので、nの値と倍率の対応は表1のようになっています。VIPの周波数比(FREQ. RAT10)はこれとマルチプルを組み合わせた値で設定しており、たとえばVIPでFREQが10.99ならTONEFREQ+では、10.99=7×1.57→ML7、SD2と設定しています。
・KSn …キースケーリングレイトのセット。
・AEn …AMS-ENABLEのセット。nは0か1です。

このルーチンの1回の呼び出しで、これら全部を設定する必要はなく、また一部のみの変更もできます。ただし、これがくせ者で、全部書きかえたつもりでも前のデータが残っていることもあるので、音色データを更新する場合には、あらかじめメモリーのF9D3～FB82を0で埋めておいたほうがよいでしょう。

●MMLSET

TONEFREQ+の内部の演奏データ用バッファーエリアに専用MMLで記述されたデータを書きこむルーチンで、次のように使います。

DEFUSR1＝&HF003
文字変数＝"……：MML：MML：……〒"
DM$=USR1（文字変数）

Hu-BASICと同じように、各チャンネル(ch.)の区切りは：(コロン)で、前のほうから順にch.1～ch.8に割り当てられていきます。1回の呼び出しで全部のch.に書きこむ必要はなく、何回かに分けることができますが、1つのch.のMMLを分けて書くことはできません。分けて書いた場合は、文字変数の内容の最後の"〒"が：の働きをすると考えればよいでしょう。いくつかのch.を書きこむたびにワークエリアのBUFFLGの値がふえて、8になったら(8ch.分設定したなら)これ以上は設定されません。

MMLSETで使うTONEFREQ+の専用MMLについては来月号で説明します。☒

リスト2　CONVEEF プログラム

```
10 '
20 '    TONE CONVERTER  'CONVEEF'
30 '
40 CLEAR &HEC00
50 DEFINT A-Z:DIM OP(3,10),D$(6),M(40)
60 ADR0=&HEC00:DF=0:DQ$=CHR$(&H22):ED$="〒"+DQ$
70 DEF FNS$(X)=MID$(STR$(X),1-(X>=0))
80 DEF FNN$(X)=MEM$(ADR0+(X-1)*10,10)
90 '     MAIN
100 WIDTH 80:COLOR 4
110 CONSOLE 0,25,46,34:CLS
120 INPUT "COMMAND";C$:C$=LEFT$(C$,1)
130 CM=INSTR("CKSLR!",C$):IF CM=6 THEN INIT:END
140 IF CM<4 AND DF=0 THEN PRINT"No Tone Data!":BEEP:GOTO120
150 ON CM GOSUB "CONVERT","KILL","SAVE","LOAD","REVIVE"
160 GOTO 120
170 LABEL"CONVERT"
180 T=0:INPUT"INPUT TONE No. ",T:IF T=0 OR T>40 THEN RETURN
190 SN=0:INPUT"INPUT SET No. ",SN:IF SN=0 OR SN>16 GOTO 180
200 M(T)=SN:CB=CSRLIN:TN=T:GOSUB330
210 LOCATE 46,CB:GOTO180
220 LABEL"KILL"
230 T=0:INPUT"TO KILL, INPUT TONE No. ",T:IF T=0 THEN RETURN
240 M(T)=0:CB=CSRLIN:TN=T:GOSUB330
250 LOCATE 46,CB:GOTO230
260 LABEL"LOAD"
270 INPUT "FILENAME ",FL$
280 LOADM FL$,ADR0:CB=CSRLIN
290 CONSOLE 0,25,0,45:CLS
300 FOR I=1 TO 40:TN=I:GOSUB330:NEXT
```

```
310 DF=1:LOCATE 46,CB:RETURN
320 '
330 CONSOLE 0,25,0,45
340 X$=FNN$(TN):LOCATE 2+21*INT((TN-1)/20),(TN-1) MOD 20
350 PRINT RIGHT$("  "+STR$(TN),2);". ";X$;
360 IF M(TN)=0 THEN PRINT"    "; ELSE CREV1:PRINTRIGHT$("    "
+STR$(M(TN)),3);:CREV0
370 CONSOLE 0,25,46,34:RETURN
380 '
390 LABEL"SAVE"
400 INPUT "FILENAME ",FL$
410 OPEN"O",1,FL$:LN!=60000!
420 FOR LL=1 TO 40
430 IF M(LL)=0 GOTO460
440 T=LL:SN=M(LL):GOSUB490
450 FOR J=0 TO 6:PRINT#1,LN!;D$(J):LN!=LN!+10:NEXT
460 NEXT:CLOSE
470 RETURN
480 '
490 ADR=ADR0+&H190+36*(T-1)
500 D=PEEK(ADR):FDB=(D¥8) AND 7:ALG=(D AND 7)+1
510 D=PEEK(ADR+1):PMS=D¥16:AMS=D AND 3
520 FOR I=0 TO 3:D=PEEK(ADR+2+I)
530 OP(I,0)=(D¥16) AND 3:IF (D AND &H40)=64 THEN OP(I,0)=-OP
(I,0)
540 OP(I,1)=D AND 15:NEXT
550 FOR I=0 TO 3:OP(I,2)=127-PEEK(ADR+6+I):NEXT
560 FOR I=0 TO 3:D=PEEK(ADR+10+I):OP(I,3)=D¥64:OP(I,4)=D AND
 &H1F:NEXT
570 FOR I=0 TO 3:D=PEEK(ADR+14+I):OP(I,5)=D¥128:OP(I,6)=D AN
D &H3F:NEXT
580 FOR I=0 TO 3:D=PEEK(ADR+18+I):OP(I,7)=D¥64:OP(I,8)=D AND
 &H1F:NEXT
590 FOR I=0 TO 3:D=PEEK(ADR+22+I):OP(I,9)=D¥16:OP(I,10)=D AN
D 15:NEXT
600 LFO=PEEK(ADR+31):PMD=PEEK(ADR+32)AND 127
610 AMD=PEEK(ADR+33)AND 127:WF=PEEK(ADR+34)
620 SYNC=PEEK(ADR+35)¥127
630 X$=FNN$(T):D$(0)="LABEL"+DQ$+X$+DQ$
640 SN$=DQ$+FNS$(SN)+":"
650 D$(1)="DATA"+SN$+"FB"+FNS$(FDB)+" AL"+FNS$(ALG)+" PM"+FN
S$(PMS)+" AM"+FNS$(AMS)+ED$
660 FOR I=0 TO 3:D$(2+I)="DATA"+SN$+"OP"+FNS$(I+1)+"[":RESTO
RE 810
670 FOR J=1 TO 11:READ CM$,CN
680 D$(I+2)=D$(I+2)+CM$+FNS$(OP(I,CN))+" ":NEXT
690 D$(I+2)=D$(I+2)+"]"+ED$:NEXT
700 D$(6)="'["+FNS$(WF)+"."+FNS$(LFO)+"."+FNS$(PMD)+"."+FNS$
(AMD)+"]"+FNS$(SYNC)
710 RETURN
720 '
730 LABEL"REVIVE"
740 CB=CSRLIN:DF=1:GOTO 290
750 '
760 '
770 ADR2=ADR0+(X-1)*10:X$=""
780 FOR L=0 TO 9:X$=X$+CHR$(PEEK(ADR2+L)):NEXT
790 RETURN
800 '
810 DATA AR,4,DR,6,SL,9,SR,8,RR,10
820 DATA OL,2,ML,1,DT,0,SD,7,KS,3,AE,5
```

文ネエさんの全国BBSおじゃま放浪記

〔第5回〕
十勝平野の巻

北海道の旅もいよいよ終わりに近づいてきた。車はだだっ広い十勝平野へ。そして、そこでは、コンピュータにすべての運命を管理されるかわいそうな畜牛たちの姿を見てしまった。

◀おいしい家庭料理が味わえる帯広市畜産研修センター。

ウニ丼が卵丼に化けた？

ついに来てしまった。日本最北端の町、稚内に。人気がまばらでさびしげな街の表情に心なしか肌寒さを感じる。ここは、ウニ丼がおいしいと聞いて、さっそく昼メシを食べようと、地元の人が行きそうな大衆食堂をねらって入ったら、出されたウニ丼はなんと、ウニ風味卵丼だった！　生ウニがごちゃっとご飯の上にのっかっているかと期待していたのに……。そんな客の期待を当然知っておきながら、おばさんいわく「うちのはあったかいの。ごめんなさいねぇ」と。カッ！　700円という値段の安さにひかれた私もあまかったけど、それにしても、卵とじの裏に、申しわけ程度にへばりついたウニの味は、北のはてのさびしげな味がしたね。

ウニ丼へのつのる思いを引きずったまま、いちおう記念のためにと最北端の宗谷岬で公衆便所に入るだけ。名所旧跡にはほとんど興味のない私たちは、さっさと車をかっ飛ばしてオホーツク沿岸を南下していった。車が道北から道東へと少しずつ南下するにつれて、景色も人気のない牧草地や荒れ地から、人のにおいのする畑地に変わってゆく。

さて、次にめざすは十勝平野。約1カ月かけて北海道全域をまわりたいという願いも、2人の無計画性が功を奏してか(!?)、原生林の伐採でもめた知床半島や、根釧原野のほうは断念せざるをえない。

途中、一度は見てみたかった霧の摩周湖に寄ってみたけど、いやはやうわさどおり霧、霧、霧で、湖なんてなんにも見えない。それに山の上で寒いし、暗くなってくるし、上りも下りも霧だらけのS字カーブでほんと疲れてしまった。

ところで、なんで道東をすっ飛ばして十勝に向かったかというと、けっして有名な十勝ワインを浴びるほど飲みたかったわけではない。ここらは1戸当たりが平均25ヘクタールの農地を持つという日本一の規模の大農業地帯ということで、それを見ておきたかったからだ。

というわけで、十勝の中心の街、帯広へやって来た。何はともあれ、メシを食うところを探さなければならない……。アレレ、「BBS訪問記」なんていって食べる話ばかりになってしまったなぁ。〝看板にいつわりあり〟といわれてもしかたがない。ホント、相棒のむと一さんの食欲にはあきれてしまうわ（と、他人のせいにしてしまった）。

そこである地元の人にきくと、なんと、「麦とろめしのおいしいところがあるから」と教えてくれた。出かけたところは、「帯広市畜産研修センター」。小高い丘の上にあって、360度見わたせば緑のジュータンがなだらかに続くような牧草地の真ん中、ちょっとしゃれた建物だ。この豊かな自然のもとで、ソーセージ、チーズ、バター、などの食品加工から羊毛を使ったニットなど、農業をもっと生活工芸的な分野にまで押し広げた農業学校をつくろうということで建てられた研修施設なのだそうだ。ここの宿泊施設もすばらしいけれど、食事がもうおいしいの！　麦とろめし、呉汁、いもなます、牛乳豆腐、かぼちゃ、だんごの牛乳しるこ……。十勝の家庭料理がここでは味わえるのだ。今や日本全国どこを旅してもだいたい似たり寄ったりの料理しか味わえない、ましてや家庭料理なんて、という時代に、ほんとにありがたい貴重なところだ。もちろん食事だけでもOKなので、日曜日などはわざわざ帯広市内の人たちが家庭料理を楽しみに車で駆けつけるらしい。

コンピュータ任せの牛の運命

朝は緑のじゅうたんの上に点々と散らばる牛の群れが朝もやの中に見える。しばらく続いた車中泊の疲れをいやし

て、再び帯広市内の十勝農業協同組合連合会というところに向かった。ここはコンピュータを駆使した農業情報システムを運営しており、なかでも乳牛管理の酪農情報システムは一見に値するということで、いったいどういうものかと興味をもったのである。このシステムは簡単にいえば、低コストで最高の乳量をあげるためのものだ。この父と母の血筋から生まれた乳牛にはこれこれの要素量（リン、炭水化物など）のエサを何kgあたえれば何kgの乳が出るはず、というようなデータをすべてコンピュータで割り出す。計算どおりに乳を出さないむだめし食いの牛は、即刻肉牛行きである。このシステムを始めてから、全国で5番目だった1頭あたりの乳量がトップに躍り出たという。

話をきいているうちにむとーさんと2人で肌寒くなってしまった。確かに合理的、能率的かもしれない。でも牛の生理は？　牛の命は？　これほどまで人間優先のシステムが許されるものなのか？　せっかくいそがしい時間をさいて説明してくれた人の気分を害するだろうと案じながらも、たずねずにはいられなかった。なんだか牛がかわいそうですね、と。

返ってきた答えは、「いま、農家がどれだけ借金をかかえているか知っているんですか？　趣味で農業やっているんじゃありませんから。今や農業は工業ですからね。アメリカではコンピュータ管理など、もうとっくにやっています。輸入自由化の波がもうそこまで来ているいま、このままでは死ぬのを待つだけ。戦わずして死ねるか、どうせなら戦って死にたいですからね」。

ちがう。どこかおかしい。確かに借金をかかえている農家の立場になったら、どんなことをしてでも生産高を上げたいと思うのかもしれない。けれど、どこでどう軌道が狂ってしまったのか……。

以前十勝へやって来てこんなことをいった人がいたそうだ。「25ヘクタールもの農地があればバングラデシュでは1000人の人が食べていける。でも、ここではたったの1家族さえ食べていけない。どういうことか。それに、ここの農家ではあれだけじゃがいもを作っているのに、私がいた1週間でただの1回もじゃがいもが食卓にのらなかった」。

パソコン通信は北海道にピッタリ

北海道の旅も終わりに近づいてきた。私たちは、新得町にある「共働学舎」をおとずれた。現代の物質文明、競争社会に対抗して、独立自活をめざす人たちが、共に生きてゆける差別のない社会をつくるために、まず自分たちで自治自立しようと農業、工芸、建築、土木などを共に学び合いながら働いている。私は本来の農業のあり方をここに見たような気がした。

いそがしい旅だった。2人で、農業、福祉、地域問題……と、いっぱいテーマをかかえて大勢の人に出会い、話をきいた。ところがこちらの頭の中は、ほとんど8ビット機なので、処理しきれないという、どうにもメチャクチャな旅でもあった。

▲牛の運命を決めてしまうおそろしいコンピュータシステム。

◀十勝の酪農経営にはコンピュータがさかんに導入されている。

そうした出会いのなかで印象的だったのは、パソコン通信でコミュニケーションづくりをはかろうと考えている人たち。となりの家まで歩いて1時間とかいうスケールで、冬は雪に埋もれてしまう北海道では、東京の居酒屋みたいに簡単に人と人との出会いが成立しないのかもしれない。しかも、自分と同じことに関心をもったり、疑問を感じたりする人となると、なかなか見つかるものではないだろう。

ところが、パソコン通信というツールを用いれば、出会いはとても簡単だし、自分と同じ問題をもった人を電子掲示板の中から探すことができるだろう。まさにパソコン通信は、広大な北海道に生きる人たちにこそ似合いのコミュニケーションの道具といえるかもしれない。地域の人たちの医療知識を高めるために、深夜までパソコンに向かって入力を続けるお医者さんや、道内の活性化のため、たがいに手をとり合うBBSのシスオペたちの顔が思い出される。

コンピュータは一方で、こんなに温かい人間どうしの触れ合いのために貢献しているかと思えば、もう一方では帯広のように、牛の命を数値で計算してしまうおそろしい道具になっている。もちろんこれはコンピュータの問題ではなくて、人間の問題でしょう。〝マンマシンインターフェース〟とかいって、使いやすいコンピュータをつくるためのくふうがさかんに進められているそうだけど、単に操作性だけではなく、心で何の違和感もなく触れることのできるコンピュータにしてほしいものだと思う。

車は函館へ到着。ここからフェリーで下北半島の先端大間港に向かう。とうとう今月は、BBSを訪ねた話を書くことができませんでした。ごめんなさい。来月は仙台のコミネットというターミナルを訪ねるレポートにする予定です。函館山のすばらしい夜景がだんだん小さくなっていきます。（斉藤文）

ポプコムネットへのおさそい

300ボーのモデムから1200ボーのモデムが主流になってきたのですが、最近OMRONから届いた資料によると、米国のマイクロコム社が提唱しているMNP（マイクロコム・ネットワーキング・プロトコル）を採用した2400ボー、全2重のモデムが発売されるといいます。11月26日発売というから、この号が書店にならんだころにはもう発売されていることになります。

MNP方式のモデムでは、従来の300／1200ボーのモデムと異なり、モデムの中にデータの伝送エラーチェック機構が組みこまれていて、ノイズなどで伝送エラーが発生すると正しい情報が届くまで、再送信を要求するようになっています。もちろん、送り出し側もMNP方式のモデムを使っていないと、このやりとりはうまくいきません。しかし、送信側と受信側の両方でMNP方式のモデムを使うと、エラーのない情報の送受信が可能となるので、今までの無手順の通信ソフトなどのエラー処理の苦労がなくなります。うーん、いいですね。

日本には郵政省推奨方式のJUST-PCシステムがあって、NTT PCコミュニケーションズやMASTER NETで使われていて、こちらは4800ボーと、さらに倍の高速通信ができる設計になっているけれど、今のところモデムが高価であること、ホスト局が少ないことなどの理由で、それほど普及していません。パソコン通信局を運営しているある人の話だと、JUST-PC方式のモデムは高速ではあるけれど、多数のユーザーのいる1200ボー無手順通信をサポートしていないし、今のところ、ホスト用に使うのも技術的にむずかしいので、採用に踏みきれないということです。MNP方式のモデムでは、1200ボーの無手順も自動判別でサポートしているので、この人は現在MNPモデムを使っているそうです。前にも書きましたが、ポプコムネットも3回線のうちの1回線をMNPモデムにする予定です。

NTTの遠距離通話料金は、どう考えても高すぎます。今や電話網はほとんどコンピュータで自動管理されているし、遠距離伝送の光ファイバーなどの大容量のネットが完備していて、ひとむかし前のような遠距離であることによるコスト増大などはなくなっています。むかしのように人手で遠距離通話をとりついだり、電線ケーブルで多額の設備投資をして遠距離回線をつくる時代はとっくに終わっているのに、料金体系だけはむかしのまんまです。これではパソコン通信は普及しません。文句ばかりで申しわけないのですが、なんとか料金を安くできないでしょうか。安くすれば、そのぶん通話量がふえることは確実ですから、さまざまな通信機器が使われるようになり、結局のところ、NTTは損をしないし、通信機器メーカーもうるおうし、ユーザーは利便を享受できる……というようなわけにはいきませんかネ。初夢、初夢。

せめてもの対応策は、高速のモデムを使うことや、パソコン通信局間でのフロッピーによる情報交換くらいでしょうか。フロッピーを郵便で送るのは多少リアルタイム性に欠けますが、通信費用は大幅に安くできますから、通信局どうしが手を結んで情報交換することも今後検討していくべき課題でしょう。

最近、パソコン通信局に対するアンケートがいくつかのところから送られてきて、いそがしいなかで、いちおう回答しておきました。このアンケートのなかに、「どうすればパソコン通信が盛んになると思うか」という内容の質問があったのですが、みなさんはどう思いますか。今はパソコン通信はごくごくマイナーな世界ですし、ましてや初心者の多いわがポプコムでは非常にマイナーです。

で、そのマイナーな世界を一般的なものにまで普及させるには、やはり無料のホスト局がふえなければいけません。もう何度も書いたとおり、6～7回線くらいまでなら、PC-9801VM2をホスト（局用のコンピュータ）として使えますから、宣伝をしたくても費用的にできないようなメーカー、観光協会、ペンション・旅館・民宿組合、農協、デパート、スーパー、専門店etcも、自分たちがもっていて、ほかの人に知ってもらいたい情報、宣伝などを流すのにパソコン通信局を開設してみませんか。初めはアクセスも少ないかもしれませんが、長くやっていると話題になったり、パソコン通信ネットを通して情報が広く伝わったりすることも期待できるのではないかと思うのです。こんな状況がごくあたりまえとなって、ふつうの人が何かほしいとか値段を調べたいと思ったときに、安価なワープロを使って、それぞれの局にアクセスできるようにならないといけません。◇

ポプコムネットへの電話番号は
03-239-6985です

郵便はがき

料金受取人払

101-

神田局承認

3606

差出有効期間
昭和64年9月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
(株)新企画社
POPCOM編集部
アンケート係(行)

郵便番号		電　話			年　齢
ご住所					
フリガナ		ご職業・学校学年			性　別
お名前					男・女
所有機種 周辺機器		最近購入したソフト			
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	定期購読している ときどき買う はじめて買った		
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌(マイコン誌以外)			
今後、出版してほしいマイコン関係の本は					

(切手をはらずにお出しください)

1月号

キリトリ線

アンケート回答欄

今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、評価欄の各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事のなかで、特によかったものを3つ選んで、記事の番号に○印をつけてください。

記　事	評価	記　事	評価
①こいつぁ春から面白い	3・2・1	⑲テクノダム	3・2・1
②円丈のドラゴンスレーヤー	3・2・1	⑳全国BBSおじゃま放浪記	3・2・1
③超新作レビュー	3・2・1	㉑ポプコムネットへのおさそい	3・2・1
④MSX新作ソフト紹介	3・2・1	㉒新刊図書紹介	3・2・1
⑤アミューズメントレーダー	3・2・1	㉓オリジナルプログラム	3・2・1
⑥同時進行苦闘レポート	3・2・1	㉔ニューポプコミュニティ	3・2・1
⑦同時進行RPGレポート	3・2・1	㉕まんが・サイキックウォー	3・2・1
⑧ダ・ビンチ 二人三脚	3・2・1	㉖カセットレーベル	3・2・1
⑨海外ソフトウェアダイジェスト	3・2・1	㉗別冊付録・ソーサリアン	3・2・1
⑩らんだむふぁいる	3・2・1	㉘大型オリジナルカレンダー	3・2・1
⑪期待のニューマシン	3・2・1		
⑫ノストラダマスの大予言	3・2・1		
⑬わくわくサウンド倶楽部	3・2・1		
⑭同時進行・ウルティマⅣ	3・2・1		
⑮小石みみのあたしは左巻き	3・2・1		
⑯パソコン入門講座	3・2・1		
⑰かじってみようコンピュータ言語	3・2・1		
⑱入門者のための新Q&A	3・2・1	表紙	よい・普通・悪い

本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました。

キリトリ線

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。
そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。
左のアンケートはがきの各項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、30名の方に特選パソコン用カセットテープ、50名の方に特選マジックカッターをさしあげます。締め切りは1月8日の消印まで有効です。

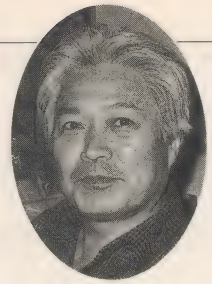
●はがきへの記入の仕方

はがき表の下半分には、住所、氏名を記入する欄のほかに、各質問に回答するための空所があるので、それぞれに記入してください（なるべく全部の欄に記入願います）。
はがき裏は、毎号の記事に対して、3段階で評価をいただく欄です。おもしろかったら3に○、まあまあなら2に○、つまらなかったら1に○をしてください。必ず3、2、1のどれかに○をつけるようにしてください（表紙は、よい、ふつう、悪いのどれかに○を）。
そのほか本誌を読んでのご感想やお気づきの点などあれば下の空欄に自由に書き入れてください。
今後も読者のニーズに敏感な、楽しくて役に立つ、ビビッドな雑誌づくりにまい進してまいります。みなさんのご協力をよろしくお願いするしだいです。

契約編集者&ライター募集

POPCOMでは、パソコンゲームの紹介記事、ソフトハウスの取材記事などの書ける編集者、ライターを募集しています。
パソコンやパソコンゲームについて知識のある、大学生および社会人で、28歳以下で都内・近郊の方。経験者は優遇します。
待遇／固定給あり。
応募／希望者は履歴書（写真つき）を郵送してください。追って面接日を通知します。
あて先／〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル（株）新企画社ポプコム編集部「契約編集者＆ライター募集」係

◆訂正◆12月号「らんだむふぁいる」に掲載したラジオ番組「ユリとエリのパソッコ・ナイト」の記事で、番組提供を「日本コンピュータサービス」としましたが、「日本コンピュータシステム（NCS）」の誤りでした。



この人 この本 『ウィザードリィ日記』の矢野徹さん

いやあ、すっかり夢中になりました

日本には、日記文学の偉大なる伝統があって、あの『土佐日記』や『紫式部日記』のむかしから、数多くの名作が書かれてきた。が、古今東西広しといえども、こんな型破りな日記は、まだ書かれたことがないはずだ。その名も、『ウィザードリィ日記』——。そう、アメリカで生まれて、全世界のコンピュータゲームファンを熱くさせた、ロールプレイングゲームのことである。

その日記の書き手は、SF作家・翻訳家として知られる矢野徹さんだが、

「いやあ、ウィザードリィには、すっかり夢中になりましてね。あのワードナーをたおす直前の2週間ぐらいは、毎日10時間もやったほどです」

日記には、そんな矢野さんの熱中ぶりが、くわしく書かれているわけだが、ゲーム好きの人が読んだら、いっしょに熱くなるのでは？ 来る日も来る日も、こんな調子なのだ。

「いよいよ地下3階に下りる。そこまでなぜか今回は、忍者の友好的グループのほか、妖怪には会わなかった。下りたところの位置を確かめると、15E11Nで北を向いている。そのまま、まっすぐ進むと、すぐに四つ角に出た」（7月4日）

「3階に下りて、うろうろしているうちに、またPITに落ちた。しかし、不思議なことに、だれのHPも落ちない。ただの穴というだけの落とし穴もあるわけだ。DUMAPICで調べると、15E0Nだった。が、教えられたとおりに行っても4階への階段には達しない」（7月5日）

▲矢野徹著「ウィザードリィ日記——パソコン文化の冒険」（エム・アイ・エー・1600円）

失礼だが、大正12年生まれの矢野さんはもう、60歳過ぎのはずである。そんな方が、連日10時間も、パソコンゲームに熱中するとは！『ウィザードリィ』というゲームがすごいんだろうけど、それ以上におどろかされるのは、そこまで熱中できる矢野さんの精神的な若さである。

「パソコンが苦手という人のなかには、単なるキーボード・アレルギーの人が多い。だから、そういう人はまず、ゲームをやるといいんですよ。楽しんでいるうちに、パソコンに慣れてくるはずです」

矢野さんが『ウィザードリィ日記』を刊行したのも、じつはそのせいなのだ。

「60歳過ぎの私でさえ、パソコンやワープロと、これだけ親しくなれるんですからね。フツーの人でもだいじょうぶと、1人でも多くの人に呼びかけたくて、こんな日記をモノしたわけです」

目的別にくわしく解説

♥竹内翔著「PC-9801　スーパーチューンナップ」

パソコンというものは、パソコンの本体だけでは、たいした仕事をしてくれない。各種のソフトや周辺機器とドッキングさせてこそ、その能力をフルに発揮して、すばらしい仕事をしてくれるものである。

本書はPC-9801系のパソコンユーザーのために、役に立つソフトや周辺機器の活用法を紹介したものだが、①ワープロ派のための、②ネットワーク派のための、③プログラミング派のための……というように、目的別に解説されているので、たいへんわかりやすい。

「周辺機器と、それを生かすソフトによって、あなたのパソコンはチューニングされ、できることの可能性は何倍にも広がる。おそれず積極的にチャレンジしてほしい」と、著者は呼びかけているが、それこそ本格派のパソコンユーザーなのだろう。（アスキー・1400円）

世界一のネットを紹介

♥本多重夫著・GEODESIC監修「CompuServe」

CompuServe（コンピュサーブ）とはアメリカ東部のオハイオ州コロンバスに本拠を置くネットワークのことだが、その規模は世界でもトップレベル。40万人近くの会員たちが、①コミュニケーションサービス、②トランザクションサービス、③インフォメーションサービスなど、多様なサービスを受けている。

本書は、そんなCompuServeへの入会方法やアクセスの仕方などを、マイコン通信の初心者向けに紹介したもの。それも、著者自身の活用体験にもとづいて書かれているので、具体的かつ実戦的である。

「でも、アメリカのネットワークでは、英語でなくちゃダメなんだろ」と、尻ご

★98ユーザーに朗報！　ダ・ビンチＰＣ-9801版５インチ２ＨＤ、9,800円で12月20日ごろ発売

しかも、この日記のおもしろさは、それだけにとどまらない。『ウィザードリィ』に熱中する日々の記録の合間に、矢野さんはパソコン・ワープロの使い勝手や、パソコン雑誌の編集者とのつき合い、SF作家仲間との交流などについても、おりにふれて書いているのだが、それが貴重な〝時代の証言〟になっているのだ。本書は「ある作家の電子生活日記」としても、非常に興味深いものなのである。

「ぼくの母はおかしな人でしてね。ぼくの学校とか勉強のことには、ほとんど関心を示さないのに、スキーとか音楽、写真そのほか、遊び的なことになると、喜んで金を出してくれたんですよ。ぼくがSF小説のような、世の実業と関係のないものが好きになったのも、その影響があるかもしれませんね」

だから、矢野さんはバイオリンの名手だし、スキーも大好き。若いころに一時カメラマン（写真屋）をやっていたことさえあるという。

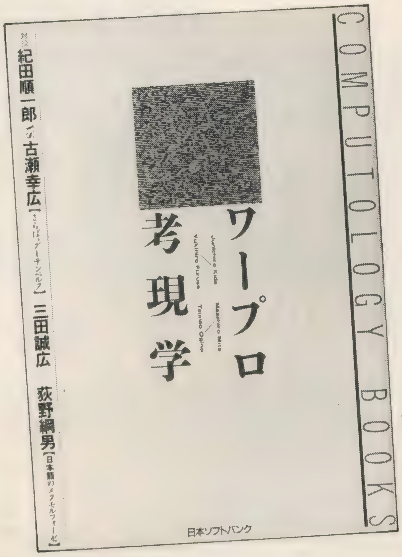
「おもしろいことなら、何でも大好きという、遊び人間なんですよ」

その遊びが仕事に結びついて、著書・訳書が300冊近いというのだから、たいしたものである。

この日記には、そんなお母さんのことや、矢野さんの軍隊時代の思い出、初めてアメリカに行ったときのことなど、さまざまなエピソードも書かれていて、心温まる読み物になっている。

多角的でするどい考察

♥紀田順一郎VS古瀬幸広／三田誠広VS荻野綱男対談「ワープロ考現学」



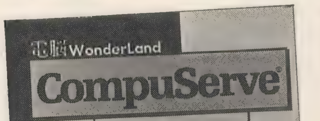
この本には、ワープロについて語り合った対談が2つ収録されている。1つは、『ワープロ書斎生活術』や『パソコン宇宙の博物誌』など、多数の著書をもつ紀田順一郎さんと、『最新ワープロ大百科』『パソコン幻想を剝ぐ』などで知られる古瀬幸広さんとの対談であり、もう1つは、芥川賞作家の三田誠広さんと、言語学者でコンピュータ言語にくわしい荻野綱男さんとの対談である。

4人とも、かなり早い時期からワープロを使って、多彩な執筆活動をしてきた人たちだけに、そのワープロに対する考え方はするどく、「なるほどなあ」と感心させられる発言が少なくない。

「ワープロで日本語が変わるか？　という問いかけをよくされるんだけど、ぼくは、あまり変わらないと思う。逆に、防ぐんじゃないかと。たとえば、㊎と㊬ってのがはやりましたけど、あんなの、ワープロで、すぐ出ないですもの」（三田）

「第2次世界大戦のころ、フランスのレジスタンス運動や、わが国の労働運動などで、地下の印刷所を維持することが、どんなに大変だったか。その時分の苦労を思えば、ワープロやパソコンで自由に印刷や通信ができる現状は、草の根の民主主義を保証するものでしょうね。それを知っているから、ソ連当局は、ワープロやパソコンを許可しない」（紀田）

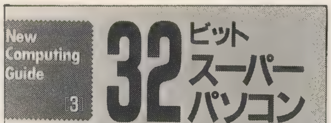
これは、その興味深い発言のほんの一例だが、さまざまな分野で幅広い活動をしている人たちの対談なので、話は文化や政治、歴史などと、あらゆる領域におよんでいて、読む者を飽きさせない。ワープロとは何であり、どうつき合っていくべきか——と、いろいろ考えさせられる本である。（日本ソフトバンク・1200円）



みしてしまう人たちには、CompuServeの日本語版であるNIFTY-Serve（ニフティ・サーブ）の活用法が、あわせて紹介されている。（誠文堂新光社・2000円）

白熱化の32ビット商戦

♥那野比古著「32ビット・スーパーパソコン——OS／2からTRONまで」



1987年4月、コンピュータの巨人、IBMが、同社初の32ビット・パソコンを発表したことによって、パソコン・ワールドは新時代に突入。32ビット機をめぐる開発、販売競争が白熱化してきたといわれる。

本書はその32ビット機が、どのようにして登場し、これからのパソコン・ワールドに、どんな変革をもたらすか——ということを紹介したものだが、著者が第一線の科学技術ジャーナリストだけに、32ビット・パソコンのもたらす問題点がよく整理されている。

なかでも、「IBMが打ち出した〝SAA〟とは何か」や「32ビット狙いで台頭するΣ（シグマ）・UNIX勢」などの章では、白熱化しつつある32ビット商戦の現状が、最新のデータを駆使して紹介されており、なかなか興味深い。

（技術評論社・1800円）

オリジナルプログラム大募集!!

年間最優秀大賞！

毎月掲載しているオリジナルプログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞（10万円）を贈呈していますが、このたび新たに〝ベストプログラム・オブザイヤー〟として年間最優秀大賞を設定しました。これは優秀賞を受けた作品のうちで最もすぐれたものを、年1回選び、大賞とするものです。賞金は30万円。88年度の年間最優秀大賞は、88年1月号〜88年12月号で、優秀賞にかがやいた作品のなかから選ばれます。すぐれたあなたのプログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！ これからもどしどし、よい作品を送ってください。

新設！

THE BEST PROGRAM OF THE YEAR

ベストプログラム・オブザイヤー

優秀賞受賞者にさらに賞金が舞いこむダブルチャンスシステム

賞金¥300,000

ポプコムオリジナルプログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム（ホビー）、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
(1)タイトル、使用機種、使用言語
(2)ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
(3)プログラムの内容についてのくわしい説明（フローチャートなど）
(4)プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
(5)住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円および商品化された場合はその印税。
優秀賞→10万円および商品化された場合はその印税。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料を支払い、それが商品化された場合には、その印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナルプログラム係」

Double Chance!

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE
POPCOM

＊作品は返却いたしませんので、必要な方はコピーをとっておいてください。

オリジナルプログラム

年間最優秀大賞発表

年間最優秀大賞発表 —236—

優秀賞
PALETTE (FM77AV) 238
J (MSX) 245
HUNTER (PC-8801mkⅡSRシリーズ) 255
Jump Up Jelly (X1turbo) 269

★残念コーナー 273

ポプコム 1987年 オリジナルプログラム 年間最優秀大賞発表！

年間最優秀大賞

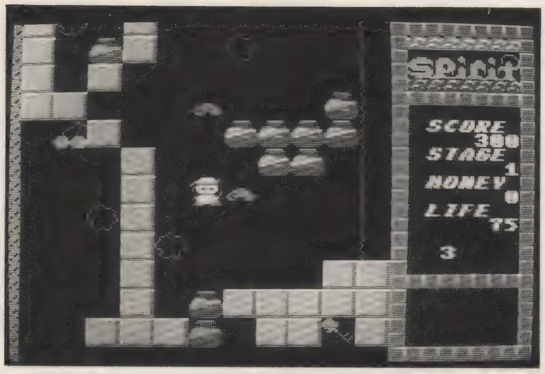
該当作なし

佳 作

SPIRIT MSX(32K) ●松原輝彦（4月号掲載）

VAMPIRES MZ-2500 ●ORESAMA（12月号掲載）

SPIRIT



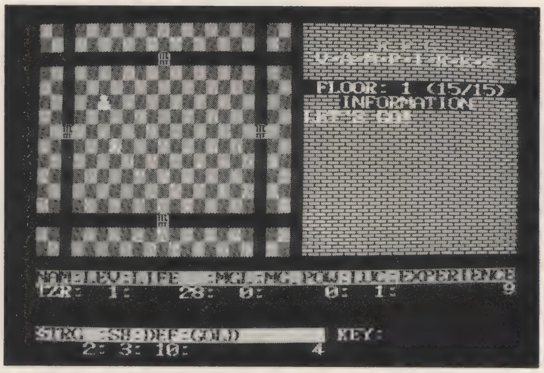
評　価

これは、4月号に採用されたアクションゲームです。この作品は、いかにもMSXらしい絵のキレイさ、BASICながら、そこそこの速さというものをうまく活用していると思います。さらにスクロールを自分の意思で行うというアイデアも光っています。

また、ゲームの画面写真だけ見ても、おもしろそうに見えるのもいいですね。

講評のところでも書きましたが、MSXのアクションゲームを大いに期待します。

VAMPIRES



評　価

12月号に採用されたばかりのRPGです。MZ-2500のハードのすばらしさは、BASICの欠点である処理速度のおそさをカバーして余りあります。プログラムとしても高い完成度を誇り、ORESAMA君の技量を示しているといえます。しかも彼はマニュアル作りもぬけめありません。プログラム＋マニュアル、はっきりいってこの2つがよくて採用されないわけがありません。

彼の作品、とくにこの作品はそれを示していると思います。

講　評

第1回となった今回は、残念ながら諸作品より突出した作品を見いだせず、2作品を佳作として発表しました。しかしレベルが低い争いではなく、ほかに「SEARCHER」、「バンパイア伝説」などのアクション、「Blotto」のようなパズルアクションなども、候補としてあがりましたが、完成度の高さで上記の2作品に決まりました。

1987年をふり返りますと、前半はパズル、またはパズルアクションの投稿が圧倒的に多く、後半に入り、RPG勢の巻き返しがあったということがいえると思います。ほかにもシミュレーションなども見当たりましたが、まだまだ発展途上のようです。ではジャンル別に感想を述べましょう。

パズルアクションゲームですが、もうそろそろ危ないかな？という感じがします。採用されるのは、全体のバランス（それも高い次元での）のすぐれたものだけになりそうです。

RPGですが、レベルの向上には目を見張るものがあります。最近になってようやく粒がそろってきました。これからも、どんな作品が送られてくるのか楽しみといったところです。

シミュレーションは、先に述べたように、これからのようです。

非常に残念なのは、純アクションおよびシューティングゲームが少ないことです。このへんはMSX、MSX2に期待したいですね。

優秀賞

ユーモラスなキャラクターが登場する

南野陽子も「カワイイ」といった？

〈パレット〉

PALETTE

FM77AVシリーズ（F-BASIC V3.3＋マシン語）

イラスト／今井雅巳

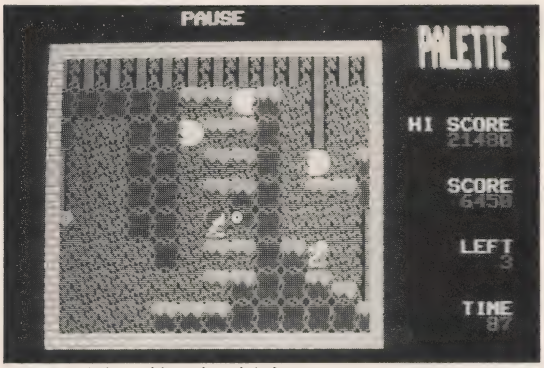
吉川康治

AVの実力を見よ！

今月のオリジナルプログラム優秀賞にかがやいた作品は、FM77AV以降のマシンに対応する本格的アクションゲーム「PALETTE」です。FM77AVは、4096色グラフィックを目玉に鮮烈なデビューをしましたが、その後、その機能を生かしたゲームは、市販品でもあまり見られませんでした。「そんなに色があってもどーするの？」と他機種ユーザーから皮肉られたりした経験のあるユーザーの人も多いのではないでしょうか。この「PALETTE」は、このようなFM77AVに対する偏見をもどこかにすっ飛ばしてしまうようなすばらしいゲームです。プログラム的にもすぐれたところがあり、「アクションゲームはもう飽きた」という人にもぜひ、このゲームを見てもらいたいと思います。

ゲームの説明と遊び方

主人公（名前はない）を、キーボードで操作します。このキー配置が少し変わっていて、次のようになります。



▲キャラクターがものすごくかわいい。

ESCキー ……………………左に移動
｜（フルキーのほう）……右に移動
＋（テンキーのほう）……ジャンプ
ー（テンキーのほう）……玉を出す

一見、やりづらそうに感じますが、慣れてくると、するどいキー操作ができるようになります。主人公は横スクロールするゲーム画面の中を、岩を飛びこえ、モンスターを退治しながらかわしていき、その面最後の扉までたどり着くことが目的です。主人公は、モンスターに触れたり、下に落ちて見えなくなったり、制限時間内までにゴールしないと１人死にます。面は10面あって、これをクリアすると、再び１面からスタートとなります。

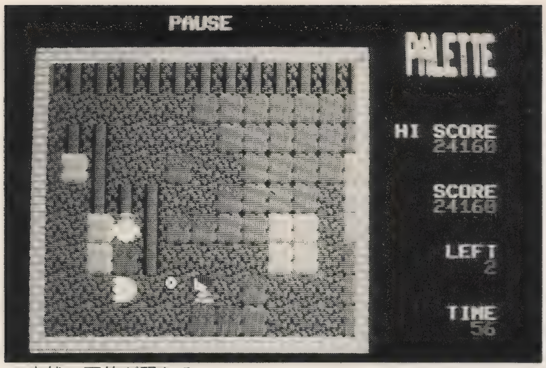
画面に表示される岩にはこわれるもの（薄茶色）、こわれないもの、通りぬけられるものがあります。こわれる岩に玉を当てると岩はくずれて落下しますが、下に敵がいると敵を殺せます。また、このくずれた岩がこわれる岩に当たるとその岩もくずれます。

主人公のジャンプ量は、走りこんでジャンプすることによって、１キャラ分から1.5キャラ分にUPします。ルールはいたって簡単なので、実際にPLAYしてみればすぐ身につきます。このゲームは、いちおうスコアがありますが、点数は次のようになっています。

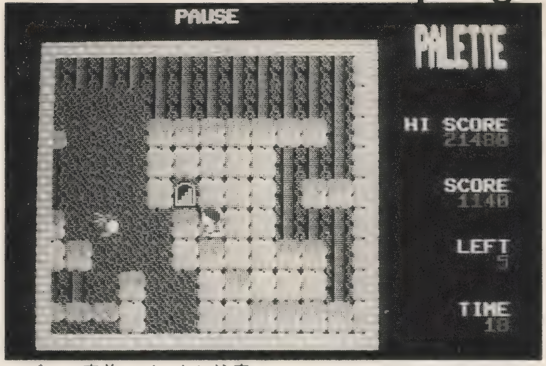
岩を玉でこわす……………………………10
岩を岩でこわす……………………………100
モンスターを玉で殺す…………………70
モンスターを岩で殺す…………………300
面クリアしたとき残りのTIME……残りのTIME×100
10面クリアしたときのLEFT ……LEFT×10000

実際にプレイしていると点数よりも面クリアを目的にプレイしてしまいがちになりますのが、10面クリアしてしま

ポップロード、次号より再開！　読者の原稿大募集しています。よろしくネ。



▲突然、天使が現れる。



▲ゴール直前。バットに注意。

った人は、今度はHI-SCOREをねらうことに徹(てっ)すれば、このゲームに2度燃えることができるでしょう。作者のハイスコアは13万6550点だそうです。

なお、敵キャラクターは5種類、ウィルオー・ウィスプ、スライム、ミノタウルス、リザードマン、バットと、それぞれ非常にユーモラスなキャラクターです。残りタイムが30くらいになると、バットがしつこく追いかけてきますので、これには、とくに注意しましょう。そして、このゲームには隠(かく)れキャラクター「天使」が登場します。出し方は秘密にしておきますが、主人公が1UPするので、見のがさないようにしましょう。ゲームスタートおよびリプレイはSキーですが、Cキーを押(お)せば、コンティニューすることができます。カーソルキーの↑↓でスピードの切りかえ、左のSHIFTでポーズ、右のSHIFTでGAME OVERすることもできます。ただ、コンティニューを使うと10面クリアのボーナス点はありません。

ハイテク満載(まんさい)のプログラム

この「PALETTE」には、さまざまなプログラムテクニックが使用されています。まずグラフィックの横スクロールですが、これはAVから搭載(とうさい)された8ドット単位のハードウェアスクロールを使用しています。また、AVは4096色表示に12プレーン使用していますが、これを2つに分割すれば、64色2画面重ね合わせつきのグラフィックとして使用できるわけです。ハードウェアスクロールは2画面独立して行いますので、背景をかいているプレーンだけをスクロールさせることができ、キャラクターはチラつかずにすむわけです。このゲームではさらに8色4画面として利用しています。キースキャンもリアルタイムにできており、確実に操作することができます。さらに、敵キャラクターの出現も乱数ではなく、毎回同じ位置に現れます。これが、パズルゲームとしても遊べる点で重要なことであり、プレイヤーを熱中させる要素なのです。ただ残念なのはサウンド関係で、少しさびしい気がします。FM音源とまではいわなくても、PSGでコミカルなBGMがついたらこのゲームはもっともりあがったでしょう。

と、まあ、口でいうのは簡単なのですが、実際には、マップエディターなどのツールも自作しなければならなかったりするので、ゲームを1本作り上げることは大変なことなのです。このゲームもかなり手間がかかっているようです。

プログラムの入力について

プログラムは、F-BASIC V3.3+マシン語となっています。BASICプログラムを入力したら、SAVE"PALE"⏎とし、次にマシン語プログラムをモニターを使って打ちこみます。プログラムエリアは&H4000～&H6F95です。入力し終わったらSAVEM"P. m", &H4000, &H6F95, &H4000⏎とします。実行は、RUN "PALE" ⏎です。

最後に

この「PALETTE」は非常に完成度の高い、よくできたゲームだといえます。プログラムにもすばらしいものがあります。ただ1つの厳しいことをいってしまうと、ゲームのアイデアが新鮮(しんせん)味に欠ける気がするという点です。といってもアイデアまですばらしかったら、ほとんど市販(しはん)ソフトです(編集部のだれかさんは、「これ、B社のゲーム?」などと過激(かげき)な発言をしていました)。

作者の吉川君には、これからもAVでがんばってほしいと思います。オリジナルのプログラムテクニックがあればテクノダムのほうにも投稿(とうこう)してほしいと思います。

BASICリスト"PALE"

```
10 CLS:CLEAR,&H3FFF:COLOR7:SCREEN@1:LOADM'P.m'
20 LINE(69,47)-(238,89),PSET,0,BF:LINE(69,47)-(238,89),PSET,%2730,B
30 FOR I=0 TO 3:READ J,K:SYMBOL(70+J,50+K),'PALETTE',3,5,7:NEXT
40 FOR I=0 TO 36:LINE(72,I+50)-(235,I+50),AND,[240,I*6.6,240-I*6.6]:NEXT
50 PRINT@(56,120),&H2350,&H2372,&H2365,&H2373,&H2365,&H236E,&H2374,&H2365,&H2364
,&H2360,&H2362,&H2379
```

リスト続く

```
60 PRINT@(56,136),&H234B,&H236F,&H2368,&H236A,&H2369,&H2360,&H234B,&H2369,&H236B
,&H236B,&H2361,&H2377,&H2361
70 FOR I=0 TO 31:LINE(57,I+120)-(258,I+120),AND,[240-I*7.6,240,I*7.6]:NEXT
80 A$="HIT ANY KEY":SYMBOL(104,184),A$,1,1,%168:SYMBOL(105,184),A$,1,1,%202
90 IF INKEY$="" THEN 90 ELSE FOR I=0 TO 24:LOCATE 0,24:PRINT" ":FOR J=0 TO 100
100 NEXT J,I:RESTORE:LINE(0,0)-(319,199),PSET,1,BF:FOR I=0 TO 4
110 READ J,K:SYMBOL(248+J,16+K),"PALETTE",1,3,(I<2)*4+(I=4)*2+6:NEXT
120 Y=64:FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 1:SYMBOL(240+J,Y),A$,1,1,(J=0)*2+6
130 NEXT:Y=Y+32:NEXT:EXEC &H6000
140 DATA 0,2,-1,1,0,0,1,1,0,1,"HI SCORE","   SCORE","    LEFT","    TIME"
```

マシン語リスト "P.m"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4000 31 16 63 33 33 33 36 63 60 09 90 00 33 33 33 00 : 6E
4010 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 33 33 33 33 33 33 : 35
4020 31 10 01 36 36 11 00 03 00 00 00 00 13 33 33 00 : 3B
4030 00 00 77 55 55 00 00 00 00 03 33 30 00 02 00 03 : 8C
4040 31 00 01 60 30 01 00 01 00 55 00 55 03 33 60 00 : 04
4050 00 77 00 11 13 50 05 50 00 03 33 30 00 07 70 03 : 20
4060 31 00 01 00 30 0A 00 01 05 33 01 33 01 33 00 00 : 0D
4070 05 50 00 01 13 30 03 35 55 00 00 30 00 00 07 73 : D0
4080 30 00 00 00 10 05 05 50 76 66 01 33 00 AA 00 00 : 54
4090 53 30 00 00 18 88 83 66 66 77 70 30 00 77 70 03 : 73
40A0 30 00 00 00 10 76 03 35 55 55 55 33 00 AA 00 50 : 1A
40B0 33 39 00 00 03 33 33 08 88 88 88 30 00 00 07 03 : AF
40C0 35 55 58 88 85 55 53 33 33 33 33 33 00 AA 07 60 : A7
40D0 66 69 88 00 03 33 33 00 00 00 00 00 00 07 77 03 : 41
40E0 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 05 55 55 55 : 68
40F0 55 55 33 55 03 33 33 55 55 55 55 55 50 55 55 53 : 91
------------------------------------------------------------
Sum  D2 9C 23 40 3D F3 E8 9B 2E 0F 33 CC D2 2E 0F 0D : DC

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4100 33 33 33 33 33 33 36 60 01 10 00 13 33 00 00 00 : 1F
4110 00 00 00 00 85 50 05 50 00 00 00 00 00 00 00 03 : 2D
4120 33 33 60 10 63 60 00 00 01 10 00 13 33 00 00 00 : F0
4130 00 00 00 08 08 30 13 30 05 50 00 00 00 00 00 03 : DB
4140 33 30 00 10 10 10 00 80 01 10 55 11 33 00 00 08 : C5
4150 08 08 08 80 83 30 13 30 13 30 50 05 50 55 55 73 : 93
4160 33 00 50 50 10 10 08 30 05 50 33 51 13 80 80 80 : 97
4170 80 80 80 88 03 30 16 60 13 31 30 13 31 33 33 73 : 42
4180 30 05 30 10 50 50 83 30 13 30 33 11 53 08 08 08 : BA
4190 08 08 08 80 88 30 11 10 11 11 60 13 31 13 33 73 : F0
41A0 30 53 30 10 10 10 06 00 16 60 03 51 18 80 80 80 : 4B
41B0 80 80 80 88 08 30 11 00 11 01 10 11 11 11 66 73 : 7F
41C0 30 23 30 10 10 10 00 00 00 00 00 67 11 18 18 18 : 73
41D0 18 18 18 81 88 38 10 00 10 01 00 11 01 11 11 73 : 51
41E0 35 53 35 85 85 85 88 85 05 50 55 55 55 11 11 11 : E0
41F0 11 11 11 11 11 63 55 55 55 50 55 55 55 55 55 53 : 03
------------------------------------------------------------
Sum  CA 9D E1 02 E7 83 17 3A E8 74 58 48 96 43 B8 D1 : 63

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4200 31 01 05 01 05 00 00 00 11 11 55 50 01 00 00 00 : 05
4210 00 03 33 31 11 11 11 10 70 55 55 55 55 55 55 13 : 2B
4220 31 05 01 05 01 00 00 00 01 11 33 30 05 00 00 00 : B7
4230 00 03 33 31 11 11 17 70 00 00 63 33 31 11 11 13 : 0C
4240 35 01 01 01 01 00 00 00 00 11 33 35 00 00 55 99 : A0
4250 99 03 33 11 11 11 77 00 00 00 03 33 32 11 11 13 : 16
4260 33 55 55 55 75 00 00 50 00 01 33 33 50 00 33 09 : EA
4270 99 93 36 11 11 77 00 00 00 00 06 33 35 11 11 13 : 9E
4280 31 11 13 36 73 00 00 35 00 00 11 39 90 05 33 59 : 9E
4290 99 03 30 11 77 00 00 00 00 00 00 63 33 51 11 13 : 5F
42A0 31 11 13 67 53 00 00 33 50 00 11 99 50 53 33 30 : 42
42B0 99 53 30 11 70 00 00 00 00 00 00 03 33 35 55 53 : B0
42C0 31 11 16 77 66 11 11 33 35 00 11 55 30 03 33 35 : C0
42D0 50 00 00 77 00 00 00 00 00 00 00 00 66 63 33 33 : F6
42E0 35 55 55 55 55 11 11 33 33 55 55 33 30 00 33 33 : 84
42F0 35 55 55 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 63 : 42
------------------------------------------------------------
Sum  7B 2B 71 E2 28 CC C1 9E 3A DE 37 96 4F CC 75 DB : 9C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4300 30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 50 : 80
4310 00 00 06 33 33 33 33 33 33 33 39 A9 00 33 33 33 : E6
4320 30 0A AA 10 55 88 00 00 00 00 00 00 00 00 05 30 : 06
4330 15 00 00 06 63 33 33 33 33 33 30 10 00 00 00 33 : F0
4340 30 01 AA A0 11 36 55 88 00 00 00 00 00 00 53 30 : 22
4350 11 01 50 00 00 06 63 33 33 33 39 A9 30 33 00 03 : AC
4360 30 03 AA 10 11 30 11 36 55 88 00 00 08 05 33 30 : C2
4370 00 01 10 15 00 00 00 63 33 33 30 10 30 30 00 33 : C2
4380 30 01 1A 30 01 30 11 30 11 36 55 55 56 03 33 00 : 6A
4390 00 00 00 11 15 00 00 00 06 63 39 A9 30 33 00 33 : 07
43A0 30 03 31 10 00 60 01 30 01 60 11 30 00 03 30 00 : DA
43B0 00 00 00 00 11 01 50 08 80 00 00 10 30 03 30 03 : 60
43C0 30 01 21 30 00 60 00 60 00 60 11 60 00 03 00 00 : 16
43D0 88 00 85 80 00 01 10 13 30 00 00 10 30 00 00 33 : 54
43E0 30 03 33 30 00 00 00 60 00 00 01 60 00 00 07 77 : D5
43F0 66 70 00 00 58 88 55 53 35 55 55 50 33 03 33 33 : 29
------------------------------------------------------------
Sum  94 88 88 3F 8C D4 F6 48 1E 02 D8 D0 81 DD 8B 8F : C1
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4400 30 00 00 00 00 00 00 08 50 00 03 00 00 00 00 33 : BE
4410 33 33 33 30 01 00 11 10 00 00 00 01 11 11 11 13 : 32
4420 30 00 00 00 00 00 08 56 00 00 03 00 00 00 00 31 : C2
4430 11 11 11 30 05 00 11 10 00 88 00 05 55 55 55 13 : 28
4440 30 00 00 08 80 08 56 00 00 08 56 00 00 08 50 31 : FD
4450 11 11 11 35 01 00 57 50 00 61 00 03 33 33 11 13 : FE
4460 30 00 00 03 30 53 00 00 08 56 00 00 08 56 00 31 : A3
4470 11 11 11 33 51 00 10 10 00 01 00 03 B4 33 15 53 : 2A
4480 30 00 55 03 30 33 58 00 56 00 00 08 56 00 00 00 : F7
4490 00 00 00 33 35 00 10 10 00 05 00 00 54 43 11 13 : 48
44A0 38 80 66 03 30 33 33 58 00 00 08 56 00 05 55 50 : 17
44B0 00 00 00 91 33 77 57 75 57 73 50 00 35 44 55 13 : 02
44C0 33 30 00 03 30 33 33 33 58 00 56 00 00 03 03 30 : 13
44D0 00 00 00 51 11 00 10 01 10 01 10 50 03 54 44 13 : 92
44E0 33 33 33 03 30 33 33 33 33 58 00 00 00 03 00 67 : 5A
44F0 77 77 77 67 77 77 77 77 77 77 77 30 03 35 55 53 : 1D
------------------------------------------------------------
Sum  6B C0 CB 5B B8 15 C6 99 17 90 91 EA 3A 45 33 C5 : 16

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4500 30 80 05 00 00 07 00 80 05 9A 9A 9A 9A 93 33 31 : A0
4510 11 15 18 18 18 18 81 18 81 15 00 77 00 07 00 03 : 36
4520 30 80 03 00 80 07 00 80 03 9A 9A 9A 9A 93 33 31 : 1C
4530 11 16 76 76 76 76 67 76 67 73 00 00 00 07 00 03 : C0
4540 30 80 06 00 80 07 00 80 03 5A 9A 9A 91 91 63 37 : 0A
4550 77 77 77 77 77 77 77 77 77 03 00 00 00 00 00 53 : 85
4560 30 80 07 00 80 07 00 80 03 3A 9A 9A 9A 91 00 30 : 8A
4570 88 88 85 88 88 85 88 88 88 83 00 00 00 00 05 33 : 7D
4580 32 80 07 00 80 07 00 80 03 3A 9A 9A 9A 91 00 38 : 94
4590 88 88 88 88 88 88 88 88 80 03 00 05 55 50 03 33 : A3
45A0 30 80 07 00 80 07 00 80 03 35 51 55 51 55 58 81 : 1B
45B0 11 11 11 11 11 11 11 11 18 83 00 03 33 30 00 63 : EC
45C0 30 80 07 00 80 07 00 80 01 01 01 01 01 01 06 38 : 02
45D0 80 00 00 00 00 08 88 55 56 61 00 01 33 60 00 03 : B3
45E0 30 80 07 00 80 07 00 80 01 01 01 01 01 01 00 16 : DA
45F0 65 55 88 88 55 56 66 11 10 01 00 01 13 00 00 03 : 14
------------------------------------------------------------
Sum  21 18 DC AE FB B9 6E 8C FB 2F 55 DA 1A 1E 2F F8 : 29

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4600 33 33 33 33 63 33 33 37 77 50 10 03 00 01 11 00 : B8
4610 10 10 13 33 10 10 13 33 10 10 10 33 33 33 32 03 : CA
4620 33 33 30 33 03 30 03 37 77 30 10 03 80 07 71 00 : E8
4630 10 10 16 66 10 10 16 66 10 10 10 33 33 33 35 03 : 39
4640 33 30 30 61 03 10 03 30 77 30 10 53 80 00 01 00 : C5
4650 57 77 77 77 77 77 77 77 57 77 50 33 33 33 38 03 : 8A
4660 30 00 80 01 00 10 03 30 75 30 77 30 00 80 01 00 : C1
4670 38 58 58 58 58 58 58 58 38 58 30 33 33 33 66 03 : 62
4680 30 00 10 01 00 70 03 30 76 30 00 10 00 10 05 00 : AF
4690 16 33 33 10 00 00 00 00 00 00 00 33 33 33 55 03 : 7D
46A0 35 57 10 07 00 00 00 30 77 35 00 10 00 18 53 00 : FA
46B0 10 16 33 18 80 88 80 88 88 88 88 33 33 88 80 03 : 8A
46C0 36 00 10 00 00 00 00 00 75 33 58 10 08 53 33 00 : E4
46D0 10 10 16 16 60 66 60 66 66 66 66 66 66 66 60 03 : 9F
46E0 30 00 10 00 00 00 00 55 53 33 33 58 53 33 33 00 : 5F
46F0 10 10 10 18 88 80 80 80 80 88 88 88 05 55 50 03 : 15
------------------------------------------------------------
Sum  89 45 D7 8E C0 50 97 59 AC 10 48 31 F8 78 CC 18 : BC

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4700 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 30 00 : FA
4710 00 00 06 33 33 33 00 00 00 00 00 03 33 33 00 03 : 0B
4720 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 30 00 : FA
4730 88 00 00 06 33 33 00 09 05 57 00 00 33 33 00 43 : 02
4740 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 33 39 00 06 60 88 : 58
4750 33 00 07 00 03 33 09 09 03 30 00 70 03 33 55 43 : F3
4760 3B 99 00 00 00 00 00 00 00 00 33 00 55 00 00 08 : 64
4770 33 08 00 00 03 33 99 99 99 37 00 00 04 44 44 43 : 42
4780 35 99 00 00 00 00 00 00 00 00 33 00 03 50 08 56 : B2
4790 00 03 80 00 03 33 99 99 99 30 00 70 04 44 44 43 : F3
47A0 33 59 00 00 00 00 00 00 00 00 93 00 00 35 56 00 : AA
47B0 00 03 38 00 80 33 99 99 95 30 00 05 55 55 54 43 : 2B
47C0 33 35 05 05 05 05 00 50 05 55 53 00 00 30 00 00 : A9
47D0 00 00 00 00 00 00 95 55 53 00 00 00 00 00 00 03 : 40
47E0 33 33 83 83 83 83 88 38 83 33 88 88 88 30 00 00 : B0
47F0 00 00 00 00 00 55 53 00 00 00 00 00 00 00 00 03 : AB
------------------------------------------------------------
Sum  90 9A E6 5A 10 A8 DD 53 43 3F 6D 0F 0C C7 4F 3E : B0
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4800 33 33 00 00 00 00 00 33 33 33 33 33 33 33 33 33 : 31
4810 66 63 00 00 A7 70 00 00 00 63 33 33 33 33 33 33 : 75
4820 33 33 AA 00 0A A0 00 03 33 33 33 33 33 33 66 60 : B5
4830 00 03 00 00 A0 00 A7 A0 00 00 63 33 33 33 33 33 : 4C
4840 30 0A AA 00 0A A0 05 00 33 33 AA A0 36 60 00 08 : E1
4850 55 53 00 00 A8 80 A0 A0 A7 A7 A3 00 08 00 03 33 : 3F
4860 30 0A AA 00 00 AA A0 05 33 30 AA 50 30 08 55 53 : 70
4870 00 0A 7A 00 00 00 A8 A0 A0 A0 A8 00 03 00 08 03 : C2
4880 35 55 00 00 00 A0 A5 53 3A A0 AA 30 35 53 00 0A : 68
4890 7A 0A 8A 00 10 01 00 00 A0 A0 A3 00 53 00 03 03 : 5B
48A0 33 33 00 00 00 A5 A0 00 0A A0 5A A0 30 0A 7A 0A : 0D
48B0 0A 0A 00 00 10 10 00 00 00 05 53 00 06 55 50 03 : 3A
48C0 36 60 00 00 00 00 00 00 50 00 3A 55 30 0A 8A 0A : 43
48D0 8A 00 00 00 11 10 00 00 00 73 33 00 00 06 32 03 : 8C
48E0 30 00 00 00 00 00 00 55 30 00 38 88 88 0A 00 00 : 07
48F0 00 00 00 00 10 01 00 00 00 00 60 00 00 00 00 03 : 74
----------------------------------------------------------
Sum  5D 39 02 00 44 41 D9 C3 77 CB 9A 69 B3 00 E8 B4 : 4D
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4900 30 99 99 33 33 33 33 30 00 05 00 03 33 33 33 30 : 2F
4910 00 05 50 08 00 50 03 00 00 55 50 00 70 00 00 33 : F8
4920 39 99 99 93 33 33 33 30 00 73 50 03 33 33 33 30 : 56
4930 00 53 00 00 00 00 03 00 00 30 00 00 00 07 55 33 : 15
4940 39 99 99 99 33 00 00 65 80 76 35 00 33 33 33 30 : 90
4950 55 30 05 00 00 00 53 00 00 30 00 00 70 00 00 33 : B0
4960 39 55 99 99 93 00 55 73 80 70 83 50 03 33 33 30 : 77
4970 33 35 00 00 05 00 03 00 00 30 00 70 00 00 00 33 : 43
4980 39 23 95 99 50 07 33 73 80 70 80 35 00 03 33 30 : 92
4990 33 30 05 00 00 00 53 00 00 30 00 00 70 00 00 33 : 8E
49A0 39 93 93 99 00 57 33 73 37 70 80 03 50 00 03 30 : A2
49B0 00 30 00 00 05 00 03 00 00 30 00 00 00 07 00 33 : A2
49C0 39 99 93 55 00 67 33 76 30 70 80 70 35 00 00 35 : C4
49D0 50 30 05 00 00 05 06 70 55 30 00 00 00 07 00 33 : BF
49E0 35 55 53 33 55 55 33 70 80 70 80 70 03 50 08 88 : 20
49F0 88 30 00 05 00 00 05 55 33 30 00 00 00 00 05 33 : B2
----------------------------------------------------------
Sum  4E 41 D1 BF DB D5 44 C9 EF C3 58 DE 74 34 64 75 : 45
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4A00 00 00 00 00 03 C0 00 F0 00 78 00 78 62 56 FA 5F : B4
4A10 FC 3F FF FF D7 E3 9F F1 1F F8 0F F0 01 80 00 00 : 1A
4A20 00 00 00 00 03 C0 0F F0 1F F8 1F F8 6D B6 15 AF : D7
4A30 03 C7 00 33 19 F9 1B F8 01 F8 00 70 00 00 00 00 : 8B
4A40 07 E0 00 00 00 00 00 00 00 00 02 80 65 A6 F5 AF : 18
4A50 F3 CF EC 37 CF FB 87 E9 1F F8 0F F0 01 80 00 00 : B6
4A60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4A70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4A80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4A90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4AA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4AB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4AC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4AD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4AE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4AF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  F9 B5 EB 69 C5 57 50 B2 5E 58 3F 40 36 B2 04 BD : FE
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4B00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4BA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4BB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4BC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4BD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4BE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4BF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4C00 04 18 10 04 20 0A 04 26 08 04 3C 0C 04 40 08 04 : 28
4C10 3A 10 00 00 00 04 60 0F 04 62 0A 04 68 0C 04 6E : 17
4C20 0A 04 70 0E 04 72 08 04 76 0C 05 40 04 00 00 00 : D9
4C30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 09 : 09
4C40 05 07 0B 07 09 0D 09 0B 00 00 07 00 08 09 05 00 : 65
4C50 06 08 00 07 04 0C 08 04 14 0C 03 18 08 03 1A 11 : A2
4C60 04 22 0A 04 34 0A 04 38 08 03 38 04 03 3C 04 04 : 3C
4C70 3E 0D 03 42 04 03 46 04 04 48 0F 04 50 11 03 5B : FF
4C80 0D 00 00 00 03 63 0E 00 00 00 04 66 08 03 6F 10 : 75
4C90 05 40 04 08 07 05 09 08 06 0A 09 07 09 08 06 0A : AF
4CA0 09 07 07 00 06 06 00 05 04 20 0C 04 22 0D 04 24 : B3
4CB0 0E 04 26 0F 04 28 10 04 2A 11 03 22 04 03 24 04 : 16
4CC0 03 26 04 04 34 09 04 3C 06 03 4E 04 03 50 04 03 : 63
4CD0 52 04 04 74 09 04 76 0C 03 76 08 03 78 08 05 40 : A6
4CE0 04 00 00 00 00 00 00 05 0A 05 07 0C 07 09 0E 09 : 52
4CF0 08 0A 06 0A 0C 08 07 00 07 06 00 06 03 06 0A 03 : 66
----------------------------------------------------------
Sum  1F E9 D7 FF C6 51 6F E2 F0 88 15 1C 8F 27 F0 7C : 11
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4D00 06 0E 03 06 12 03 08 0E 03 0A 10 03 0C 0C 03 0C : 8F
4D10 10 02 14 07 03 20 04 03 28 04 03 2A 04 04 42 06 : 00
4D20 04 4A 08 04 50 0A 02 52 13 04 56 0C 04 58 0E 03 : EE
4D30 66 10 05 40 04 00 00 00 00 00 00 08 06 06 09 07 : E3
4D40 07 0A 08 08 07 04 07 09 06 09 06 04 06 06 04 06 : 6B
4D50 02 1E 05 04 18 0C 04 1C 0A 04 20 08 04 24 10 04 : DF
4D60 28 0C 02 39 08 03 3E 08 03 40 08 03 42 08 03 44 : 9F
4D70 08 03 46 08 03 48 08 03 4A 08 02 54 0E 02 6A 12 : E3
4D80 04 78 0A 04 7A 0E 04 7C 12 05 40 04 00 00 00 02 : EF
4D90 08 08 03 0A 0A 04 0C 0C 00 07 08 00 09 0A 06 07 : 72
4DA0 07 04 05 05 03 02 04 04 06 06 04 08 0C 04 0C 11 : 67
4DB0 04 0E 09 04 12 0E 04 14 06 04 18 0B 04 1A 0F 04 : B5
4DC0 36 0D 03 36 0A 04 3E 07 01 48 06 01 4E 13 01 50 : D1
4DD0 06 01 54 12 01 5A 06 01 5A 11 02 60 10 04 02 0E : C0
4DE0 02 60 10 04 03 07 05 04 09 06 05 0B 04 07 06 05 : BE
4DF0 09 08 00 06 07 00 07 04 04 1E 06 04 22 08 04 20 : A3
----------------------------------------------------------
Sum  17 A9 FB 07 41 0F C7 43 21 FA 10 2B 11 F0 0B 1D : 9B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4E00 0E 04 18 0C 04 28 0A 01 28 10 01 30 12 01 38 0E : 2F
4E10 01 42 0B 01 46 0B 01 4A 0B 01 4E 0B 01 52 0B 01 : AF
4E20 56 0B 01 5A 0B 01 5E 0B 01 62 0B 01 66 0B 04 52 : 67
4E30 11 04 5A 11 05 40 04 04 08 06 02 06 04 04 08 06 : F9
4E40 04 0A 08 04 0A 08 07 07 05 07 07 05 01 08 11 01 : 6D
4E50 0C 12 01 10 11 01 14 12 01 18 11 01 1E 12 04 24 : EA
4E60 0E 04 2E 0C 04 2C 0E 04 2E 10 04 32 10 01 36 0E : 57
4E70 04 2C 12 04 30 12 01 3C 0C 04 46 0B 04 4E 0B 01 : 84
4E80 60 0A 04 62 06 04 66 0A 05 40 04 05 05 05 06 06 : AE
4E90 06 07 07 07 06 06 06 07 07 07 05 05 05 06 06 06 : 63
4EA0 04 18 06 00 00 00 04 1E 10 03 32 10 01 34 0C 01 : DB
4EB0 3C 0A 01 44 08 03 4E 04 04 4C 0A 04 52 09 01 74 : 16
4EC0 0E 04 68 08 03 78 0A 01 18 0A 03 5E 04 04 1E 12 : C3
4ED0 04 38 0E 04 40 0C 05 40 04 01 1C 0C 00 00 00 00 : 0C
4EE0 07 05 00 08 06 00 09 07 02 04 06 04 06 08 05 06 : 53
4EF0 05 06 07 06 01 10 12 01 14 0E 04 1E 08 04 22 10 : BE
----------------------------------------------------------
Sum  5C 1B 56 63 07 5C 7F 2F CE 5F 2C 2F 1F 23 03 44 : 52
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4F00 04 26 12 03 26 0B 02 28 06 04 2E 0C 04 40 10 04 : 36
4F10 4A 08 04 4E 0E 04 50 0C 04 54 0C 04 54 10 04 5C : 3E
4F20 08 04 5C 10 04 62 0C 04 66 08 04 66 0A 05 40 04 : 19
4F30 00 00 00 00 07 00 00 09 00 00 0B 00 00 00 06 00 : 21
4F40 00 08 00 05 05 00 06 06 05 3E 0A 05 40 08 05 42 : FF
4F50 0E 05 48 0C 05 4C 08 05 52 06 05 64 0C 05 6A 0E : 0F
4F60 05 6C 08 05 6E 12 05 70 06 05 72 0C 05 74 08 05 : 82
4F70 76 06 05 76 0A 05 78 06 05 78 08 05 0C 0A 05 7A : A3
4F80 06 05 7A 08 05 7C 06 08 04 06 0A 06 08 0C 08 0A : 5C
4F90 00 00 07 00 08 09 05 00 06 08 00 07 04 06 0A 05 : 4B
4FA0 0C 0A 04 20 0B 05 2C 10 04 36 06 04 3A 08 05 3C : 4D
4FB0 10 04 44 08 05 48 10 04 4E 06 04 52 08 04 5A 07 : D8
4FC0 04 5A 0C 05 5E 10 04 62 09 04 6C 0C 00 00 00 00 : C8
4FD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 04 06 0A 06 : 22
4FE0 08 0C 08 0A 00 00 07 00 08 09 05 00 06 08 00 07 : 58
4FF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  0D 2A A4 2C 3C B6 3B 40 3F 78 57 67 17 0C 51 92 : EF
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5000 0F F0 3F FC 77 FE 77 FE 71 FE 36 7E 16 5C 10 38 : 01
5010 0F 08 04 74 08 9A 0F 9E 15 75 19 53 1F FE 0F F8 : F8
5020 00 00 00 00 08 00 08 00 0E 00 0B 80 0B A0 0F C0 : 23
5030 00 F0 03 B8 07 7C 00 70 0F 8E 0F FE 00 00 00 00 : 48
5040 00 00 00 00 08 00 08 00 0E 00 0B 80 0B A0 0F C0 : 23
5050 00 80 00 00 00 60 00 60 00 00 00 00 0C F8 01 F0 : 35
5060 1F E0 7F F8 EF FC EF FC E3 FC 6C FC 2C B8 20 70 : 07
5070 1E 10 09 E8 10 E4 1C FC 2B AA 32 A6 7F FF F8 FE : 4C
5080 00 00 00 00 10 00 10 00 1C 00 17 00 17 40 1F 80 : 49
5090 01 E0 06 D0 0F D8 03 80 1C 7C 1F FC 00 00 00 00 : D4
50A0 00 00 00 00 10 00 10 00 1C 00 17 00 17 40 1F 80 : 49
50B0 01 00 00 00 03 00 03 00 00 00 00 00 38 FE 70 3C : E9
50C0 0F F0 3F FC 7F EE 7F EE 7F 8E 7E 6C 3A 68 1C 08 : D1
50D0 10 F0 2E 20 59 10 79 F0 AE A8 CA 98 7F F8 1F F0 : 5E
50E0 00 00 00 00 00 10 00 10 00 70 01 D0 05 D0 03 F0 : 29
50F0 0F 00 1D C0 3E E0 0E 00 71 F0 7F F0 00 00 00 00 : E8
----------------------------------------------------------
Sum  8B 18 5E B4 DD 1A CD D2 B1 B9 27 31 26 F7 42 32 : 9E
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5100 00 00 00 00 00 10 00 10 00 70 01 D0 05 D0 03 F0 : 29
5110 01 00 00 00 06 00 06 00 00 00 00 00 1F 30 0F 80 : EB
5120 07 F8 1F FE 3F F7 3F F7 3F C7 3F 36 1D 34 0E 04 : 66
5130 08 78 17 90 27 08 3F 38 55 D4 65 4C FF FE 7F 1F : 42
5140 00 00 00 00 00 08 00 08 00 38 00 E8 02 E8 01 F8 : 13
5150 07 80 0B 60 1B F0 01 C0 3E 38 3F F8 00 00 00 00 : 6B
5160 00 00 00 00 00 08 00 08 00 38 00 E8 02 E8 01 F8 : 13
5170 00 80 00 00 00 C0 00 C0 00 00 00 00 7F 1C 3C 0E : E5
5180 18 70 26 F8 51 FC 40 FA 20 FA 20 71 18 02 07 02 : FB
5190 0C 0C 10 04 21 2C 22 12 22 21 10 86 1F FC 0F F8 : A8
51A0 00 00 00 70 00 F8 00 BC 10 F8 1C 72 07 00 00 C4 : 85
51B0 03 00 0E 08 1C 00 1C 04 1C 00 0F 00 00 00 00 00 : 80
51C0 00 00 18 70 2E F8 3F BC 1F FC 1F FE 07 FC 00 FC : E0
51D0 03 F0 0F F8 1E D0 1D EC 1D DE 0F 78 0C F8 01 F0 : 68
51E0 30 E0 4D F0 A3 F8 81 F4 41 F4 40 E2 30 04 0E 04 : FA
51F0 18 18 20 08 4C 98 50 84 51 02 24 0C 7F FE F8 FE : 06
----------------------------------------------------------
Sum  89 D4 19 C2 50 47 30 BB 0E 96 D1 E7 C3 12 FA 3D : 22
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5200 00 00 00 E0 01 F0 01 78 21 F0 38 E4 0E 00 01 88 : 0E
5210 06 00 1C 10 30 00 20 08 20 00 1A 00 00 00 00 00 : C4
5220 00 00 30 E0 5D F0 7F 78 3F F8 3F FC 0F F8 01 F8 : C6
5230 07 E0 1F F0 33 60 2F 78 2E FC 1B F8 38 FC 70 3C : 4D
5240 0E 18 1F 64 3F 8A 5F 02 5F 04 8E 04 40 18 40 E0 : 40
5250 30 30 20 08 34 84 48 44 84 44 61 08 3F F8 1F F0 : 43
5260 00 00 0E 00 1F 00 3D 00 1F 08 4E 38 00 E0 23 00 : 1A
5270 00 C0 10 70 00 38 20 38 00 38 00 F0 00 00 00 00 : F8
5280 00 00 0E 18 1F 74 3D FC 3F F8 7F F8 3F E0 3F 00 : FE
5290 0F C0 1F F0 0B 78 37 B8 7B B8 1E F0 1F 30 0F 80 : 6F
52A0 07 0C 0F B2 1F C5 2F 81 2F 82 47 02 20 0C 20 70 : 1E
52B0 18 18 10 04 19 32 21 0A 40 8A 30 24 7F FE 7F 1F : F3
52C0 00 00 07 00 0F 80 1E 80 0F 84 27 1C 00 70 11 80 : 0B
52D0 00 60 08 38 00 0C 10 04 00 04 00 58 00 00 00 00 : 1C
52E0 00 00 07 0C 0F BA 1E FE 1F FC 3F FC 1F F0 1F 80 : FC
52F0 07 E0 0F F8 06 CC 1E F4 3F 74 1F D8 3F 1C 3C 0E : 21
---------------------------------------------------------
Sum  80 0C 39 96 D9 7B 01 A3 46 20 82 62 2F 7A 4D A9 : 3C
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5300 01 C0 03 F0 07 F8 0F 24 1F 9E 2F A1 4F 9A 47 04 : A7
5310 40 1E 3B FF 17 CF 27 87 23 8D 10 22 1F FC 0F F8 : 30
5320 00 00 01 C0 00 70 07 F8 0F E0 1B DE 3F E4 3F F8 : 72
5330 3F E0 04 00 08 30 18 78 1C 72 0F DC 00 00 00 00 : 64
5340 00 00 01 C0 00 70 07 F8 0F E0 1B DE 3F E4 3F F8 : 72
5350 3F FC 07 FE 0F B6 1F 7A 1F 76 0F DC 0C F8 01 F0 : 13
5360 03 80 07 E0 0F F0 1E 48 3F 3C 5F 42 9F 34 8E 08 : 54
5370 80 3C 77 FE 2F 3E 4C 3E 44 7A 21 06 7F FF F8 7E : 01
5380 00 00 03 80 00 E0 0F F0 1F C0 37 BC 7F C8 7F F0 : EA
5390 7F C0 08 00 10 C0 33 C0 3B 84 1E F8 00 00 00 00 : DF
53A0 00 00 03 80 00 E0 0F F0 1F C0 37 BC 7F C8 7F F0 : EA
53B0 7F F8 0F FC 1C DC 3B DC 3B BC 1E FC 38 7E 70 1C : E4
53C0 03 80 0F C0 1F E0 24 F0 79 F8 85 F4 59 F2 20 E2 : 9C
53D0 78 02 FF DC F3 E8 E1 E4 B1 C4 44 08 3F F8 1F F0 : FC
53E0 00 00 03 80 0E 00 1F E0 07 F0 7B D8 27 FC 1F FC : 18
53F0 07 FC 00 20 0C 10 1E 18 4E 38 3B F0 00 00 00 00 : 26
---------------------------------------------------------
Sum  C2 AC F7 83 CB EF B3 5B 51 2D 3C AF 0B 7D 27 2C : F4
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5400 00 00 03 80 0E 00 1F E0 07 F0 7B D8 27 FC 1F FC : 18
5410 3F FC 7F E0 6D F0 5E F8 6E F8 3B F0 1F 30 0F 80 : BC
5420 01 C0 07 E0 0F F0 12 78 3C FC 42 FA 2C F9 10 71 : 4B
5430 3C 01 7F EE 7C F4 7C 32 5E 22 60 84 FF FE 7E 1F : C6
5440 00 00 01 C0 07 00 0F F0 03 F8 3D EC 13 FE 0F FE : 09
5450 03 FE 00 10 03 08 03 CC 21 DC 1F 78 00 00 00 00 : 7F
5460 00 00 01 C0 07 00 0F F0 03 F8 3D EC 13 FE 0F FE : 09
5470 1F FE 3F F0 3B 38 3B DC 3D DC 3F 78 7E 1C 38 0E : 86
5480 04 20 02 40 02 40 04 30 08 08 10 08 10 04 20 04 : 3C
5490 20 04 78 1E FC 3F FC 3F FC 3F 78 1E 3C 3C 03 C0 : 3C
54A0 00 80 01 00 01 80 01 80 05 50 0F 60 0D D0 13 E0 : 17
54B0 0B 30 3D 5C 7C FE 7F 7E 5F AE 39 5C 00 80 00 00 : 6D
54C0 03 40 00 80 00 00 02 40 02 A0 00 90 02 28 0C 18 : 85
54D0 14 C8 3A BC 7F 3E 7C BE 5C 6E 3E BC 03 40 00 00 : D0
54E0 03 10 34 AC 48 42 80 01 80 01 40 02 40 02 20 04 : 27
54F0 20 04 78 1E FC 3F FF FF FE 7F 7C 3E 38 1C 00 00 : 7E
---------------------------------------------------------
Sum  07 A9 E7 6E 90 D0 E4 75 B7 81 FA 7C EB 51 74 D6 : F2
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5500 00 00 01 00 02 98 35 6C 5D 5C 23 68 1D DC 13 E0 : 6C
5510 0B 30 3D 5C 7C FE 7C 3E 5C 2E 38 1C 00 00 00 00 : E6
5520 00 00 02 10 35 24 4A 92 22 A2 1C 94 22 20 0C 18 : 21
5530 14 C8 3A BC 7F 3E 7C 3E 5C 2E 38 1C 00 00 00 00 : 27
5540 04 20 02 40 02 40 0C 20 10 10 10 08 20 08 20 04 : 58
5550 20 04 78 1E FC 3F FC 3F FC 3F 78 1E 3C 3C 03 C0 : 3C
5560 01 00 00 80 01 80 01 80 0A A0 06 F0 0B B0 07 C8 : AD
5570 0C D0 3A BC 7F 3E 7E FE 75 FA 3A 9C 01 00 00 00 : 51
5580 02 C0 01 00 00 00 02 40 05 40 09 00 14 40 18 30 : EF
5590 13 28 3D 5C 7C FE 7D 3E 76 3A 3D 7C 02 C0 00 00 : 34
55A0 08 C0 35 2C 42 12 80 01 80 01 40 02 40 02 20 04 : 27
55B0 20 04 78 1E FC 3F FF FF FE 7F 7C 3E 38 1C 00 00 : 7E
55C0 00 00 00 80 19 40 36 AC 3A BA 16 C4 3B B8 07 C8 : 4B
55D0 0C D0 3A BC 7F 3E 7C 3E 74 3A 38 1C 00 00 00 00 : 4B
55E0 00 00 08 40 24 AC 49 52 45 44 29 38 04 44 18 30 : 2D
55F0 13 28 3D 5C 7C FE 7C 3E 74 3A 38 1C 00 00 00 00 : 0A
---------------------------------------------------------
Sum  AC 90 98 40 A2 AC 73 4F 22 AF 28 D6 74 0A A0 B0 : C1
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5600 07 FE 19 FF 27 FE 4F FC 43 FC 9D FE BE FF BE 7E : 60
5610 BE FC 9D F8 41 FC 47 F8 23 FC 18 FE 07 FC 00 00 : 03
5620 00 00 07 FE 1F FC 3F F0 3F F8 7F FC 7F FE 6F FC : E9
5630 7F F8 7F F0 3F F8 3F F0 1F F8 07 FC 00 00 00 00 : 66
5640 00 00 00 3E 00 1C 00 30 00 F8 1C 3C 3E 06 2E 3C : 88
5650 3E 18 1C 70 00 18 00 30 00 18 00 7C 00 00 00 00 : BE
5660 07 F8 18 FE 23 FF 4F FE 47 FC 9C FC BE FE BE 3F : 18
5670 BE 7E 9D FC 43 FC 4F FE 27 FF 19 FE 07 F8 00 00 : 9D
5680 00 00 07 F8 1F FE 3F FC 3F F0 7F F8 7F FC 6F FE : E5
5690 7F FC 7F F0 3F F8 3F FC 1F FE 07 F8 00 00 00 00 : 78
56A0 00 00 00 38 00 7E 01 FC 00 70 1C 18 3E 0C 2E 1E : ED
56B0 3E 1C 1C 30 00 18 00 FC 00 7E 00 38 00 00 00 00 : 70
56C0 7F E0 FF 98 7F E4 3F F2 3F C2 7F B9 FF 7D 7E 7D : 3A
56D0 3F 7D 1F B9 3F 82 1F E2 3F C4 7F 18 3F E0 00 00 : 0F
56E0 00 00 7F E0 3F F8 0F FC 1F FC 3F FE 7F FE 3F F6 : AB
56F0 1F FE 0F FE 1F FC 0F FC 1F F8 3F E0 00 00 00 00 : 86
---------------------------------------------------------
Sum  E1 F3 5B 0C A6 03 AD EC 4C 49 2A 95 C1 58 73 84 : E1
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5700 00 00 7C 00 38 00 0C 00 1F 00 3C 38 60 7C 3C 74 : DF
5710 18 7C 0E 38 18 00 0C 00 18 00 3E 00 00 00 00 00 : 54
5720 1F E0 7F 18 FF C4 7F F2 3F E2 3F 39 7F 7D FC 7D : D8
5730 7E 7D 3F B9 3F C2 7F F2 FF E4 7F 98 1F E0 00 00 : 5E
5740 00 00 1F E0 7F F8 3F FC 0F FC 1F FE 3F FE 7F F6 : 8B
5750 3F FE 0F FE 1F FC 3F FC 7F F8 1F E0 00 00 00 00 : 16
5760 00 00 1C 00 7E 00 3F 80 0E 00 18 38 30 7C 78 74 : 4F
5770 38 7C 0C 38 18 00 3F 00 7E 00 1C 00 00 00 00 00 : E9
5780 00 0E 03 31 04 CF 0B BF 17 0F 37 31 7E DE FE EE : B5
5790 FE F4 FE F8 BA F0 85 A0 78 10 04 10 03 E8 00 10 : 4E
57A0 00 00 00 0E 03 30 04 40 08 F0 08 CE 39 20 7D 10 : 39
57B0 5D 08 7D 00 7D 00 7A 40 07 E0 03 E0 00 10 00 00 : F3
57C0 00 00 00 00 00 0E 03 3E 06 0E 04 30 38 DC 7C EC : 13
57D0 5C F0 7C E0 38 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 60
57E0 01 80 02 40 05 C0 0B 80 1B 38 3E 44 7F A2 7F 69 : F1
57F0 7F 69 5D 69 42 99 3C 09 02 0D 01 F6 00 08 00 00 : DC
---------------------------------------------------------
Sum  63 36 F7 DF 7F 50 6A 02 50 FC 33 78 DE CF A5 BE : B1
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5800 00 00 01 80 02 00 04 00 04 00 1C 38 3E 5C 2E 96 : 3D
5810 3E 96 3E 96 3D 66 03 F6 01 F2 00 08 00 00 00 00 : 3F
5820 00 00 00 00 01 80 03 00 02 00 1C 00 3E 20 2E 68 : 96
5830 3E 68 1C 08 00 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : D2
5840 70 00 8C C0 F3 20 FD D0 F0 E8 8C EC 7B 7E 77 7F : DB
5850 2F 7F 1F 7F 0F 5D 05 A1 08 1E 08 20 17 C0 08 00 : 8B
5860 00 00 70 00 0C C0 02 20 0F 10 73 10 04 9C 08 BE : 66
5870 10 BA 00 BE 00 BE 02 5E 07 E0 07 C0 08 00 00 00 : 5C
5880 00 00 00 00 70 00 7C C0 70 60 0C 20 3B 1C 37 3E : 74
5890 0F 3A 07 3E 01 1C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : AB
58A0 01 80 02 40 03 A0 01 D0 1C D8 22 7C 45 FE 96 FE : A0
58B0 96 FE 96 BA 99 42 90 3C B0 40 6F 80 10 00 00 00 : 7A
58C0 00 00 01 80 00 40 00 20 00 20 1C 38 3A 7C 69 74 : E8
58D0 69 7C 69 7C 66 BC 6F C0 4F 80 10 00 00 00 00 00 : FA
58E0 00 00 00 00 01 80 00 C0 00 40 00 38 04 7C 16 74 : C3
58F0 16 7C 10 38 10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : EA
---------------------------------------------------------
Sum  50 E7 8F 87 D2 63 8C 51 A0 40 0F A8 E8 68 2F 5F : D4
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5900 48 49 20 53 43 4F 52 45 4C 45 46 54 54 49 4D 45 : 87
5910 53 54 41 52 54 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 : EE
5920 54 49 4D 45 20 55 50 D4 D7 DA C0 B5 C1 C3 BC CF : FD
5930 AF C0 50 41 55 53 45 43 4C 45 41 52 21 50 55 53 : 6D
5940 48 20 53 20 4B 45 59 47 41 4D 45 20 4F 56 45 52 : 3A
5950 D0 BD DE B6 DE D2 20 A6 20 20 20 D0 C2 B9 D9 BA : D5
5960 C4 20 B6 DE 20 20 C3 DE B7 CF BC C0 20 20 20 20 : DB
5970 20 BA DA C3 DE 20 BA C9 BE B6 B2 D3 D3 C4 C4 DE : 2A
5980 B5 D8 20 20 20 20 20 CD B2 DC C6 C5 D9 C3 DE BC : 49
5990 AE B3 B5 BC CF B2 A1 20 20 20 20 20 20 00 01 00 : B5
59A0 00 02 03 00 00 04 05 00 00 26 27 20 20 06 07 00 : A8
59B0 00 28 29 20 20 2A 2B 00 00 2C 2D 00 00 0E 0F 20 : 7C
59C0 20 40 C1 40 C0 42 C3 40 C0 44 C5 40 C0 00 00 00 : 2F
59D0 00 00 00 00 00 7C 3C FF CF C7 C3 FF FC BB DB 00 : A1
59E0 B7 BB BD 00 7B 3C 5A BD FF FF BD 5A 3C 00 3C 46 : D0
59F0 22 22 5A 24 00 00 18 3C 66 66 3C 18 00 12 00 00 : 48
---------------------------------------------------------
Sum  F6 2F 98 02 7D 68 5F 35 2B 34 F5 B4 6B 13 8C B3 : FD
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5A00 70 25 91 DC 8E 66 76 31 27 83 CB D9 08 23 79 7C : 0B
5A10 FC 7F B7 FD DE EE FE 77 7F A7 DF FB D9 6F FB FD : B0
5A20 FC 7F B7 FD DE EE FE 77 7F A7 DF FB D9 6F FB FD : B0
5A30 1B DD CC 81 1B 78 66 06 9A B8 39 01 32 9A C8 83 : E7
5A40 BF FF DD CF BF FB FE 6E BE FB FB 3B 77 BE DA CF : 5D
5A50 BF FF DD CF BF FB FE 6E BE FB FB 3B 77 BE DA CF : 5D
5A60 61 22 81 C0 81 62 41 00 01 82 C1 C0 01 22 41 60 : B0
5A70 E7 67 A7 C7 C7 E7 E7 47 07 87 C7 C7 C7 67 E7 E7 : B0
5A80 E7 67 A7 C7 C7 E7 E7 47 07 87 C7 C7 C7 67 E7 E7 : B0
5A90 63 E5 60 A1 63 E0 66 A6 62 E0 61 A1 62 EA 60 A3 : 2B
5AA0 E7 EF E5 E3 E7 E3 EE EE E6 E3 E3 E3 E7 EE EA E7 : 79
5AB0 E7 EF E5 E3 E7 E3 EE EE E6 E3 E3 E3 E7 EE EA E7 : 79
5AC0 70 20 87 D4 90 20 20 20 20 A3 A1 AE 27 3F 00 7C : CF
5AD0 FC 70 A7 D8 E0 A0 A0 20 20 A3 A2 AF A8 3F 80 FD : A3
5AE0 FC 70 A0 C0 C0 80 80 00 00 80 80 80 80 00 80 FD : 09
5AF0 1B 0D E4 29 09 24 14 A4 74 44 F5 A5 F4 FC 00 83 : DF
---------------------------------------------------------
Sum  E4 BE 30 3F 5C EA 79 F5 2C BF E6 7D DC 47 2E 2F : 93
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5B00 BF 1F ED 1F 05 35 24 F4 84 F5 07 F7 05 FC 00 CF : 83
5B10 BF 1F 0D 07 01 01 00 00 00 01 03 03 01 00 00 CF : CB
5B20 3F 63 C1 80 80 C0 E0 40 40 C0 80 80 80 C0 67 3C : 26
5B30 3F 7F 3F 7F 7F 3F 1F 3F 3F 3F 7F 7F 7F 3F 18 00 : EA
5B40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5B50 3C E6 03 01 01 01 01 03 02 02 07 03 01 83 C6 FC : 80
5B60 3C FE FF FF FF FF FF FF FE FE FF FF FF 7F 3A 00 : E6
5B70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5B80 15 3A 77 2B 5D EA D4 48 40 C0 80 80 80 C0 67 3C : 37
5B90 00 00 00 00 00 01 23 37 3F 3F 7F 7F 7F 3F 18 00 : AD
5BA0 7F FF FF FF FF 1E 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : A5
5BB0 D4 EA 5D AE 55 BA 55 2B 12 02 07 03 01 83 C6 FC : BC
5BC0 00 00 00 00 00 01 83 C7 EE FE FF FF FF 7F 3A 00 : ED
5BD0 FE FF FF FF FF 7E 3C 18 00 00 00 00 00 00 00 00 : CC
5BE0 3F 61 C0 80 C0 80 80 C0 67 3D CB D9 08 23 79 7C : C8
5BF0 3F 7F 3F 7F 3F 7F 7F 3F 18 00 DF FB D9 6F FB FD : 2A
---------------------------------------------------------
Sum  58 06 CD FB B4 76 39 FD 01 31 BE D0 E5 90 72 87 : B4
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5C00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 DF FB D9 6F FB FD : 1A
5C10 BC E6 03 01 01 03 01 03 86 FC 39 01 32 9A C8 83 : 81
5C20 BC FE FF FF FF FF FF FF 7A 00 FB 3B 77 BE DA CF : 42
5C30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FB 3B 77 BE DA CF : 14
5C40 15 3A 77 2B 5D AA 94 C8 67 3D CB D9 08 23 79 7C : BC
5C50 00 00 00 00 00 41 63 37 18 00 DF FB D9 6F FB FD : 0D
5C60 7F FF FF FF FF 1E 0C 00 00 00 DF FB D9 6F FB FD : BF
5C70 D4 EA 5D AE 55 BA 55 2B 96 FC 39 01 32 9A C8 83 : 3B
5C80 00 00 00 00 00 01 83 C7 6A 00 FB 3B 77 BE DA CF : C9
5C90 FE FF FF FF FF 7E 3C 18 00 00 FB 3B 77 BE DA CF : E0
5CA0 70 25 91 DC 8E 66 15 3A 77 2B 5D AA 94 C8 67 3D : EE
5CB0 FC 7F B7 FD DE EE 00 00 00 00 00 41 63 37 18 00 : EE
5CC0 FC 7F B7 FD DE EE 7F FF FF FF FF 1E 0C 00 00 00 : A0
5CD0 1B DD CC 81 1B 78 D4 EA 5D AE 55 BA 55 2B 96 FC : C2
5CE0 BF FF DD CF BF FB 00 00 00 00 00 01 83 C7 6A 00 : D9
5CF0 BF FF DD CF BF FB FE FF FF FF FF 7E 3C 18 00 00 : F0
-----------------------------------------------------------
Sum  DF 04 59 CC 93 F4 7D 2D 51 0C 76 FA EA A5 E1 EE : 64
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5D00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5D10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5D20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5D30 00 00 01 80 1A 48 2A 54 24 24 40 06 40 02 40 02 : 73
5D40 40 02 C0 07 80 03 80 01 80 01 C0 83 67 C6 3C 7C : B6
5D50 00 00 00 80 09 C8 19 CC 1F FC 3F FE 3F FE 3F FE : 08
5D60 3F FE 3F FF 7F FF 7F FF 7F FF 3F 7F 18 3A 00 00 : 05
5D70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5D80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5D90 08 00 1C E4 55 A0 1D 6E E1 DB B4 11 F0 53 03 9E : ED
5DA0 6A 81 F3 88 94 70 F0 D7 0E AD 5A EB 16 0E 1C 40 : B1
5DB0 08 00 0C E0 0C 60 04 8E 60 1F 70 1F 10 0D 03 80 : A0
5DC0 61 80 70 00 60 70 00 77 0E 43 06 07 0E 02 00 00 : 06
5DD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5DE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5DF0 07 B8 3B 44 5F 9E 9F FD FF FF FF FE 5F F9 BF FF : E8
-----------------------------------------------------------
Sum  61 B9 C6 96 D6 90 F2 67 9E 09 01 26 81 69 9C D9 : 62
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5E00 FF FD BF FE 7F FD BF FF 5D FE 27 D4 19 B8 00 00 : 1A
5E10 00 00 07 B8 37 FC 7F FE 7F FE 7F FC 3F FE 7F FE : 21
5E20 7F FE 7F FC 3F FE 7F FE 3F FC 19 B8 00 00 00 00 : BE
5E30 00 00 00 00 03 08 13 9C 3F FC 1F F8 0F F0 1F F8 : 22
5E40 3F FC 1F F0 1F F8 1D F8 01 98 00 00 00 00 00 00 : 0F
5E50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5E60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5E70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5E80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5E90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5EA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5EB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5EC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5ED0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5EE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5EF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  BD F7 64 A2 17 F7 ED 8F 5B 8C DE 80 67 A6 9E F6 : 2A
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5F00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5F10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5F20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 00 05 1B 0C 00 : 5C
5F30 00 00 00 00 00 00 01 08 09 00 00 00 00 00 00 00 : 12
5F40 05 14 08 00 00 00 00 00 00 00 05 26 09 00 00 00 : 55
5F50 00 00 00 00 02 1C 08 00 00 00 00 00 00 00 04 16 : 40
5F60 09 00 00 00 00 00 00 00 03 38 0A 00 00 00 00 00 : 4E
5F70 00 00 01 62 04 00 00 00 00 00 00 00 05 61 0C 00 : D9
5F80 00 00 00 00 00 00 01 76 09 00 00 00 00 00 00 00 : 80
5F90 05 28 08 00 00 00 00 00 00 00 03 44 09 00 00 00 : 85
5FA0 00 00 00 00 02 1C 08 00 00 00 00 00 00 00 04 0C : 36
5FB0 09 00 00 00 00 00 00 00 05 56 0A 00 00 00 00 00 : 6E
5FC0 00 00 01 62 04 00 00 00 00 00 00 00 03 2F 0C 00 : A5
5FD0 00 00 00 00 00 00 05 4E 09 00 00 00 00 00 00 00 : 5C
5FE0 05 46 08 00 00 00 00 00 00 00 05 30 09 00 00 00 : 91
5FF0 00 00 00 00 02 58 08 00 00 00 00 00 00 12 00 00 : 74
-----------------------------------------------------------
Sum  21 82 1A C4 0E 90 1F CC 23 8E 51 9A 28 BD 2C 22 : D9
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6000 8D 14 17 01 49 17 01 59 10 CE E4 00 17 01 65 86 : 38
6010 AF 1F 8B 16 0B 60 8E 60 53 AD 9F FB FA 86 40 B7 : D9
6020 FD 12 1A 50 CC 60 36 FD FF F8 86 01 B7 FD 02 7F : 8B
6030 FD 0F 1C EF 20 59 7D FD 03 B6 FD 01 81 01 27 0E : 78
6040 81 02 27 0A 81 81 27 05 81 82 27 01 3B 4F B7 60 : AE
6050 52 3B 00 10 00 60 59 00 06 00 00 45 00 02 00 B6 : 59
6060 FD 12 44 24 FA 10 8E 60 81 CE 61 39 AE A1 BF FD : 63
6070 30 EC C1 FD FD 32 A6 C0 B7 FD 34 8C 08 88 26 EC : 85
6080 39 00 08 00 80 00 88 08 00 08 08 08 80 08 88 8E : 07
6090 0F FF B6 FD 12 44 24 FA 86 12 97 0E 1F 10 C5 11 : 77
60A0 26 04 85 01 27 05 CE 60 FA 20 23 C5 44 26 04 85 : FF
60B0 04 27 05 CE 61 24 20 12 C5 22 26 04 85 02 27 05 : 79
60C0 CE 61 0F 20 07 CE 61 39 44 54 44 54 44 54 84 01 : 1A
60D0 58 58 58 58 49 58 58 58 58 49 4A 34 02 48 AB E0 : A5
60E0 33 C6 BF FD 30 EC C4 FD FD 32 A6 42 B7 FD 34 30 : C1
60F0 82 27 06 0A 0E 26 A5 20 99 39 00 00 00 08 06 07 : 99
-----------------------------------------------------------
Sum  83 5F 78 DC 60 F8 B2 FA 9B DA DE B1 9F E0 4B 0A : 12
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6100 00 00 0B 0A 08 09 0F 00 0D 0C 0A 0B 0F 0C 0F 06 : 93
6110 00 05 0B 00 08 0F 00 0C 00 07 09 00 0A 04 09 0E : 68
6120 0B 0F 0F 0F 03 08 06 05 0A 08 07 0C 0A 0A 0F 0F : A5
6130 0C 0B 0C 09 0F 0D 0F 0E 0F 00 00 00 00 00 00 00 : 74
6140 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 10 8E : 9E
6150 40 00 CE B0 00 8E 10 00 A6 A0 A7 C0 30 82 26 F8 : D9
6160 39 10 8E 50 00 CE A0 00 8E 10 00 A6 A0 A7 C0 30 : 10
6170 82 26 F8 39 8E 80 00 34 10 CC 02 03 ED 81 8C 90 : 86
6180 00 26 F9 35 10 C6 0C D7 0E CC 26 27 ED 84 ED 88 : 1A
6190 7E 30 89 00 80 0A 0E 26 F3 39 8E 00 00 EF 81 8C : AB
61A0 60 00 26 F9 39 17 0A 81 CE 03 C2 C6 1A D7 0E C6 : 78
61B0 03 34 04 86 02 8E A9 CD 17 0A C5 4C 81 1C 26 F5 : B1
61C0 35 04 5C C1 17 26 EA 17 0A 4A 39 96 02 81 0B 25 : 6A
61D0 46 81 73 22 46 80 0B 10 8E 82 00 C6 18 8E 00 01 : BA
61E0 9F 0C 8E 05 1B 34 36 31 A6 17 0C F6 35 36 4C 5A : C4
61F0 26 F3 39 17 0A 3A 8D 06 17 0A 2E 8D 01 39 C6 04 : 20
-----------------------------------------------------------
Sum  33 63 C7 0E FD 92 59 FC A5 96 71 98 B8 A8 68 BC : 17
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6200 34 04 86 03 17 0A 98 4C 81 1B 26 F8 35 04 5C C1 : D6
6210 16 26 ED 17 09 FE 39 86 0B 20 BA 86 73 20 B6 96 : 50
6220 08 97 04 97 0B 96 07 97 03 97 0A 96 06 97 02 96 : E8
6230 09 97 05 8E B0 00 96 1E C6 80 3D 58 49 30 8B 10 : 86
6240 8E 83 00 C6 08 CE A9 9D 34 04 C6 20 A6 80 34 12 : 7D
6250 84 F0 44 44 8D 17 35 02 84 0F 48 48 8D 0F 35 10 : DB
6260 5A 26 E9 31 A9 00 80 35 04 5A 26 DC 39 AE C6 AF : B4
6270 A4 8B 02 AE C6 AF A9 00 80 31 22 39 10 8E 6E 63 : 78
6280 6F 27 17 0B B3 96 1E 81 09 27 38 0F 12 0F 10 17 : 5F
6290 0C EF 0C 1E DC 02 DD 06 DC 04 DD 08 10 8E A9 37 : 29
62A0 C6 06 17 0B ED DC 20 84 0F C4 0F 34 04 C6 0A 3D : 82
62B0 EB E0 86 0A 3D 9E 23 30 8B 9F 23 17 0A 5F 17 0B : 78
62C0 E8 20 32 B6 6B D3 26 14 96 01 84 0F C6 FA 3D 58 : E7
62D0 49 58 49 9E 23 30 8B 9F 23 17 0A 41 CC 04 07 DD : 3E
62E0 02 CC 10 02 DD 04 86 FF 97 1E 20 90 17 FF 30 17 : 08
62F0 FF 01 17 FE D6 17 09 38 8E A0 00 96 05 C6 60 3D : 6F
-----------------------------------------------------------
Sum  C9 BD 0D BA D9 62 F3 80 EE 54 72 C1 51 3B EA 50 : 36
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6300 30 8B 96 03 D6 04 17 09 3C 17 09 08 CC 39 39 DD : CD
6310 20 86 0A 97 22 7F 64 06 17 09 EA 17 09 F3 17 09 : 8F
6320 FC 96 1E 10 8E A9 10 C6 05 17 0B 66 10 8E AF 2B : D2
6330 C6 15 8E 66 73 0F 00 34 34 A6 A4 48 AD 96 35 34 : F7
6340 31 2A 96 00 10 26 07 F6 5A 26 EA B6 64 07 81 1E : 4E
6350 24 08 B6 64 06 26 18 16 03 31 B6 64 06 26 10 7F : A9
6360 64 07 96 02 B7 64 00 96 03 B7 64 01 7F 64 02 B6 : 6E
6370 64 02 90 04 27 07 81 FF 27 03 4A 26 53 B6 64 00 : AF
6380 90 02 27 07 81 FF 27 03 4A 26 45 10 8E 6E 43 17 : 85
6390 0A A6 7C 64 08 C6 64 17 0A 0B B6 64 08 81 05 26 : BC
63A0 26 7F 64 08 96 01 84 0F 81 05 27 13 4C 8A 30 97 : 98
63B0 01 10 8E 64 09 C6 04 17 0A D8 17 09 48 20 08 9E : FD
63C0 23 30 89 01 F4 9F 23 B6 00 FF B7 64 06 16 02 BB : 3C
63D0 B6 64 06 81 96 27 F0 7C 64 06 B6 64 00 F6 64 02 : AA
63E0 17 08 E3 EC 89 01 00 84 60 10 26 02 9E C4 60 10 : 66
63F0 26 02 98 7C 64 02 B6 64 02 81 17 27 CA 16 02 8B : EA
-----------------------------------------------------------
Sum  06 CC 5D 3B 8C 47 07 04 B8 92 D3 8F 66 16 73 62 : 45
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6400 00 00 00 00 00 00 00 00 00 31 20 55 50 54 49 4D : E0
6410 45 20 4F 56 45 52 17 09 92 85 03 10 26 02 15 4D : 75
6420 10 26 02 1B E6 25 C1 16 10 27 02 08 A6 24 17 08 : 5F
6430 95 A6 29 85 03 26 29 EC 89 00 80 85 60 26 10 C5 : 10
6440 60 26 0C EC 89 01 00 85 60 26 0E C5 60 26 0A 6C : E2
6450 25 30 89 00 80 6F 29 20 14 A6 29 27 10 4A A7 29 : 4A
6460 81 01 27 06 6A 25 6A 29 20 03 6A 29 39 A6 26 44 : D0
6470 26 24 96 22 44 25 42 A6 88 7F 84 60 26 04 6A 24 : F6
6480 20 0A A6 25 A0 28 26 29 86 04 A7 29 A6 26 84 01 : B7
6490 88 01 A7 26 20 23 96 22 44 25 1E A6 89 00 82 84 : 0D
64A0 60 26 04 6C 24 20 0A A6 25 A0 28 26 DF 86 04 A7 : 0D
64B0 29 A6 26 8A 02 88 01 A7 26 39 17 08 EE 85 03 10 : B5
64C0 26 01 71 4D 10 26 01 77 E6 25 C1 16 10 27 01 64 : 11
64D0 A6 24 17 07 F1 EC 89 00 80 85 60 26 10 C5 60 26 : 34
64E0 0C EC 89 01 00 85 60 26 0E C5 60 26 0A 6C 25 30 : B1
64F0 89 00 80 6F 29 20 14 5F A6 24 90 02 C9 00 58 E0 : 91
-----------------------------------------------------------
Sum  A8 4F D4 0F F5 01 9B 13 76 C0 DF C8 3A 43 B1 3A : C3
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6500 26 26 08 96 04 A0 25 26 02 6C 29 A6 26 44 26 1D : C3
6510 A6 29 26 05 96 22 44 24 A0 A6 88 7F 84 60 26 05 : 76
6520 6A 24 16 FF 67 A6 29 10 26 01 09 20 84 A6 29 26 : B2
6530 05 96 22 44 24 83 A6 89 00 82 84 60 26 05 6C 24 : F8
6540 16 FF 6E A6 29 10 26 00 EB 16 FF 40 17 08 5C 85 : C8
6550 03 10 26 00 DF 4D 10 26 00 E5 A6 24 E6 25 C1 16 : 2C
6560 10 27 00 D0 17 07 5F A6 29 27 18 EC 89 01 00 84 : 8C
6570 60 10 26 00 BF C4 60 10 26 00 B9 6C 25 A6 26 8A : 4F
6580 01 20 12 A6 24 90 02 26 08 A6 25 90 04 24 02 6C : AE
6590 29 A6 26 84 02 D6 22 54 24 05 88 02 A7 26 39 A7 : 27
65A0 26 39 17 08 06 85 03 10 26 00 89 4D 10 26 00 8F : DD
65B0 A6 24 E6 25 17 07 0F E6 26 54 26 16 A6 88 7F 84 : CF
65C0 60 10 26 FE EC 96 22 84 02 10 26 FE EC 6A 24 16 : 82
65D0 FE BA A6 89 00 82 84 60 10 26 FE B0 96 22 84 02 : 6F
65E0 10 26 FE D5 6C 24 16 FE C8 17 07 BF 85 03 26 44 : 44
65F0 4D 26 4C A6 24 E6 25 17 06 CC A6 29 4C A7 29 81 : E9
-----------------------------------------------------------
Sum  75 88 6B AD C2 27 44 28 5A CF E1 EC B3 51 D5 18 : 51
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6600 03 10 26 FE B4 6F 29 E6 26 A6 24 90 02 25 0A 6A : 84
6610 24 30 82 C4 01 E7 26 20 08 6C 24 30 80 CA 02 E7 : C3
6620 26 A6 25 90 04 25 04 6A 25 20 02 6C 25 A6 26 88 : 44
6630 01 A7 26 39 86 FF A7 24 6F A4 6F 26 6F 29 39 0C : DC
6640 00 10 8E A9 27 C6 04 17 08 48 39 A6 22 90 02 9B : CD
6650 03 81 02 25 05 81 1A 22 01 39 A6 21 81 05 27 07 : 22
6660 A7 A4 EC 22 ED 24 39 DC 20 10 83 33 31 24 EA A6 : 4A
6670 21 20 ED 66 4B 64 16 64 BA 65 4C 65 A2 65 E9 10 : 8D
6680 8E A9 2B C6 07 17 08 0A 16 04 B3 96 04 81 16 27 : 7D
6690 EE 96 02 D6 04 17 06 2E A6 84 84 7F 81 04 10 27 : 94
66A0 FB DA 96 12 81 80 10 27 00 C2 81 20 10 27 00 DF : 2E
66B0 81 10 10 27 01 02 4D 26 48 B6 FD 01 81 39 27 05 : 20
66C0 97 11 16 00 F3 96 11 10 27 00 ED 0F 11 96 04 81 : B7
66D0 04 10 25 00 E3 C6 07 D7 12 96 04 97 16 96 05 84 : 38
66E0 02 26 0E 86 FF 97 13 96 03 97 15 96 02 97 14 20 : 0D
66F0 2F 86 01 97 13 96 03 4C 97 15 96 02 4C 97 14 20 : A0
------------------------------------------------------------
Sum  DD D8 79 D3 18 82 00 5B 7C 0E B8 25 17 1B E5 B4 : 28
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6700 1F 96 14 D6 16 17 05 BE A6 84 85 40 26 31 85 20 : 7A
6710 27 0E 86 01 97 12 10 8E 6E 52 17 07 1B 16 00 98 : AA
6720 96 14 9B 13 97 14 96 15 9B 13 97 15 10 8E 6E 63 : 77
6730 86 10 90 12 A7 23 86 0A A7 27 17 06 FB 20 79 D6 : E7
6740 15 48 C2 00 D7 1A D7 1C 0F 19 10 8E 6E 63 6F 27 : 30
6750 17 06 E5 96 14 84 FE 97 14 D6 16 C4 FE D7 1B D7 : 50
6760 1D 96 14 17 06 27 86 80 97 12 20 07 96 14 D6 1B : 7C
6770 17 05 53 A6 89 01 00 85 40 26 2A 85 20 26 1B 0C : A6
6780 19 96 1B 81 16 27 04 0C 1B 20 2D 0F 12 20 29 96 : 00
6790 14 D6 1B CB 02 D7 1B 17 05 F3 C6 01 17 06 06 86 : 43
67A0 40 97 12 20 13 96 19 27 F1 C6 0A 7C 64 07 7C 64 : 7A
67B0 07 17 05 F1 86 20 97 12 96 02 D6 04 17 05 07 96 : 8E
67C0 10 26 3F EC 89 00 80 84 60 26 10 C4 60 26 0C EC : C6
67D0 89 01 00 84 60 26 0C C4 60 26 08 0C 04 30 89 00 : BB
67E0 80 20 2C B6 FD 01 81 38 27 04 97 0F 20 21 96 0F : F0
67F0 27 1D 0F 0F 96 1F 27 06 86 04 97 10 20 04 86 03 : 22
------------------------------------------------------------
Sum  76 2F 9A E1 92 20 8F 05 64 66 D3 BF B6 16 4A 2A : 02
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6800 97 10 96 10 81 01 27 05 0A 04 30 88 80 0A 10 D6 : 31
6810 02 B6 60 52 81 01 27 67 81 02 10 27 00 9E B6 FD : 85
6820 01 81 4D 27 4A 81 50 27 4E 81 53 27 10 81 54 10 : 76
6830 27 03 26 0F 1F 96 05 CE 00 00 16 00 BD 34 04 10 : 02
6840 8E A9 32 8E 41 4C C6 05 17 04 89 10 8E 6E 63 6F : D1
6850 27 17 05 E4 B6 FD 01 81 53 27 F9 81 D3 27 F5 10 : 4F
6860 8E A9 15 8E 41 4C C6 05 17 04 69 35 04 20 C4 8E : 61
6870 00 01 BF 6B 3C 20 BC 8E 07 00 BF 6B 3C 20 B4 A6 : B8
6880 88 7F 84 60 26 24 A6 89 00 80 84 60 26 1C 0C 1F : 35
6890 CE FF FF 5A C1 0A 23 19 C1 73 24 15 0C 15 0C 1A : E1
68A0 0C 1C 7C 64 01 7C 64 04 20 0C 0F 1F CE 00 00 20 : 35
68B0 05 0A 03 CE 00 00 96 05 84 01 20 3C A6 89 00 81 : 0C
68C0 84 60 26 24 A6 89 00 82 84 60 26 1C 0C 1F CE 00 : FE
68D0 01 5C C1 0B 23 19 C1 74 24 15 0A 15 0A 1A 0A 1C : 3C
68E0 7A 64 01 7A 64 04 20 0C 0F 1F CE 00 00 20 05 0C : 1A
68F0 03 CE 00 00 96 05 8A 02 88 01 97 05 DF 0C D7 02 : E1
------------------------------------------------------------
Sum  6D 46 5E 98 8A 23 1A 29 05 4B BF 0D 89 51 BA AA : F3
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6900 8E 80 00 30 85 11 83 00 01 27 09 31 89 01 F5 8E : C6
6910 05 02 20 07 31 89 02 0C 8E 05 1B 17 05 C4 17 03 : 9E
6920 0F 96 03 90 0A D6 04 D0 0B 10 83 00 00 27 07 96 : 4E
6930 0A D6 0B 17 03 2F 8E A0 00 96 05 C6 60 3D 30 8B : 1B
6940 96 03 D6 04 17 02 FE 10 8E AF 2B C6 15 34 24 8D : C2
6950 1E 35 24 31 2A 5A 26 F5 10 8E AF 2B C6 15 34 24 : F2
6960 8D 7A 35 24 31 2A 5A 26 F5 17 02 A8 16 00 A9 A6 : 56
6970 A4 27 2A A6 24 90 02 9B 03 A0 27 E6 25 E0 28 10 : D9
6980 83 00 00 27 10 A6 27 81 02 25 0A 81 1A 22 06 E6 : E2
6990 28 17 02 D1 39 C6 01 86 01 17 02 C9 39 A6 24 4C : CA
69A0 26 28 A6 27 81 02 25 63 81 1A 22 5F C6 01 E7 24 : 14
69B0 E6 28 8E AD F0 17 02 8D A6 28 80 16 27 4D 34 20 : 0B
69C0 10 8E 6E 79 17 04 71 35 20 39 4D 81 02 26 3C 4C : 1D
69D0 A7 24 A6 27 6F 27 E6 28 17 02 8A 39 A6 A4 27 2B : B4
69E0 8E A1 80 A6 A4 4A C6 C0 3D 58 49 30 8B A6 26 C6 : F4
69F0 60 3D 30 8B A6 24 90 02 9B 03 A7 27 81 02 25 0C : D4
------------------------------------------------------------
Sum  ED BE 81 7A E3 D3 93 58 69 DA 24 5D F8 DA 5F D8 : 14
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6A00 81 1A 22 08 E6 25 E7 28 17 02 3A 39 E6 25 E7 28 : 85
6A10 86 01 C6 01 17 02 2E 39 17 02 0E 96 12 10 27 00 : D4
6A20 8F 81 07 27 0F 96 17 81 03 25 09 81 1A 22 05 D6 : 44
6A30 18 17 02 6B 96 12 84 F0 26 1B 0A 12 27 0C 8E A9 : 7F
6A40 E5 96 15 D6 16 17 02 38 20 66 10 8E 6E 63 6F 27 : 58
6A50 17 03 E5 20 5B 17 01 BC 17 01 DC 96 1C 81 02 25 : 9C
6A60 09 81 1A 22 05 D6 1D 17 01 FB 96 12 84 EF 97 12 : 95
6A70 4D 27 3D 85 60 26 16 96 1A 81 02 25 33 81 1A 22 : 1A
6A80 2F 96 1A D6 1B 8E AD 30 17 01 BA 20 23 96 1A 81 : 81
6A90 02 25 13 81 1A 22 0F D6 1B 8E AD 90 17 01 A6 10 : 90
6AA0 8E 6E 6C 17 03 92 96 12 81 20 27 04 86 10 97 12 : C7
6AB0 17 01 61 17 01 81 B6 64 06 27 30 4A 27 11 B6 64 : 25
6AC0 04 81 02 25 0A 81 1A 22 06 F6 64 05 17 01 96 7C : 02
6AD0 64 06 27 17 7A 64 06 B6 64 01 81 02 25 0D 81 1A : F7
6AE0 22 09 F6 64 02 8E BA 00 17 01 5A 17 01 26 DC 03 : 5E
6AF0 DD 0A DC 15 DD 17 DC 1A DD 1C B6 64 01 B7 64 04 : F5
------------------------------------------------------------
Sum  3D B8 37 72 14 46 A4 E1 C0 11 92 3D 9F 5A 27 CB : 08
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6B00 B6 64 02 B7 64 05 0A 22 26 26 86 0A 97 22 DC 20 : F9
6B10 5A C1 2F 26 03 4A C6 39 DD 20 17 01 F4 DC 20 10 : D1
6B20 83 30 30 26 0B 10 8E 64 0D C6 09 17 03 64 20 0E : 9E
6B30 17 01 EA FC 6B 3C 17 03 4D 16 F7 F0 07 00 10 8E : AE
6B40 6E 63 6F 27 17 02 F1 17 04 37 0F 12 0F 10 0A 01 : 0E
6B50 96 01 81 2F 27 03 16 F7 93 10 8E A9 47 C6 09 17 : 85
6B60 03 30 8E AF 2B C6 15 6F 84 6F 04 6F 06 6F 07 6F : 36
6B70 09 30 0A 5A 26 F1 7F 64 08 7F 64 07 0F 23 0F 24 : EE
6B80 86 35 97 01 10 8E A9 3D C6 0A 8E 41 4C 17 01 44 : 1E
6B90 B6 FD 01 81 2C 27 25 81 1F 26 F5 CC 04 07 DD 06 : 22
6BA0 CC 10 02 DD 08 0F 1E 17 02 FF 8E 41 4C C6 0A 10 : 03
6BB0 8E A9 15 17 01 1E 7F 6B D3 16 F7 39 8E 41 4C 10 : B0
6BC0 8E A9 15 C6 0A 17 01 0C 86 01 B7 6B D3 17 02 D9 : AE
6BD0 16 F7 22 00 CC 10 11 FD FD 80 CC 14 15 FD FD 82 : 07
6BE0 CC 18 19 FD FD 84 86 1D B7 FD 89 39 CC 12 13 FD : 82
6BF0 FD 80 CC 16 17 FD FD 82 CC 1A 1B FD FD 84 86 1D : 14
------------------------------------------------------------
Sum  BD 3D 9E AD 9B E1 10 8B 40 34 D1 7F DB 99 21 56 : 0B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6C00 B7 FD 89 39 B6 FD 05 2B FB 86 80 B7 FD 05 B6 FD : C6
6C10 05 2A FB 39 86 80 B7 FC 80 7F FD 05 39 86 05 B7 : 98
6C20 94 30 39 86 65 B7 94 30 39 8D C1 8D D7 8D F4 39 : 08
6C30 8D A2 8D D0 8D ED 39 8D B3 8D C9 8D E0 39 8D 94 : 9C
6C40 8D C2 8D D9 39 34 76 8D 6F C6 10 EE 88 40 EF A9 : B8
6C50 40 00 EE 88 20 EF A9 20 00 EE 81 EF A4 31 A8 28 : 91
6C60 5A 26 E8 35 F6 34 66 8D 4F C6 10 CE 00 00 EF A9 : 45
6C70 40 00 EF A9 20 00 EF A4 31 A8 28 5A 26 F0 35 E6 : 17
6C80 34 36 8D 34 C6 08 A6 88 10 A7 A9 40 00 A6 08 A7 : 1C
6C90 A9 20 00 A6 80 A7 A4 31 A8 28 5A 26 E9 35 B6 34 : C3
6CA0 26 8D 15 C6 08 4F A7 A9 40 00 A7 A9 20 00 A7 A4 : 30
6CB0 31 A8 28 5A 26 F0 35 A6 34 02 86 A0 3D 58 49 1F : A5
6CC0 02 35 02 31 A6 39 34 02 86 80 3D 8E 80 00 30 8B : 8B
6CD0 35 04 3A 39 34 04 17 FF 50 35 04 34 04 A6 A0 C6 : C7
6CE0 08 3D CE 98 00 33 CB C6 08 A6 C0 34 02 44 AA E0 : E1
6CF0 A7 84 30 88 28 5A 26 F1 30 89 FE C1 35 04 5A 26 : AD
------------------------------------------------------------
Sum  5E 66 A0 8B 13 30 5F 82 90 F6 FF 41 40 D3 79 D6 : 3B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6D00 DA 17 FF 10 39 10 8E AF 01 8E 35 65 C6 01 8D C4 : C7
6D10 39 10 8E AF 20 8E 3A 64 C6 02 8D B8 39 DC 23 10 : 27
6D20 B3 6D 5D 25 03 FD 6D 5D 9E 23 8D 14 8E 30 60 C6 : B2
6D30 06 8D A1 BE 6D 5D 8D 08 8E 2B 60 C6 06 8D 95 39 : 91
6D40 10 8E AF 25 8D 19 8E AF 25 C6 05 A6 84 81 30 26 : 46
6D50 07 86 20 A7 80 5A 26 F3 10 8E AF 25 39 00 00 CC : BE
6D60 27 10 8D 12 CC 03 E8 8D 0D CC 00 64 8D 08 CC 00 : B8
6D70 0A 8D 03 CC 00 01 1E 10 6F E2 34 10 6C 62 A3 E4 : 7F
6D80 2A FA E3 E1 1E 10 A6 E0 8B 2F A7 A0 39 17 FF 36 : 22
6D90 EC 84 84 3F C4 3F ED 84 EC 89 00 80 84 3F C4 3F : 62
6DA0 ED 89 00 80 39 9E 23 3A 9F 23 39 96 12 27 51 85 : CA
6DB0 0F 26 2C 96 14 A0 24 27 08 81 01 27 04 81 FF 26 : 51
6DC0 3F 96 1B A0 25 27 08 81 01 27 04 81 FF 26 31 C6 : 2E
6DD0 1E 8D D2 7C 64 07 7C 64 07 7C 64 07 86 01 39 96 : 88
6DE0 14 A0 24 27 04 81 01 26 17 96 16 A0 25 27 04 81 : DF
6DF0 01 26 0D C6 07 8D AE 7C 64 07 86 01 97 12 4C 39 : D8
------------------------------------------------------------
Sum  98 E8 9B 8B 65 38 89 03 45 7C 7C 3C 5D E3 11 DF : 78
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6E00 A6 24 90 02 27 08 81 01 27 04 81 FF 26 11 A6 25 : BA
6E10 90 04 27 08 81 01 27 04 81 FF 26 03 86 04 39 4F : 2B
6E20 39 B7 FD 0E 86 03 B7 FD 0D 7F FD 0D F7 FD 0E 86 : 56
6E30 02 B7 FD 0D 7F FD 0D 39 A6 A0 2B 06 E6 A0 8D E1 : F0
6E40 20 F6 39 07 3E 00 0F 01 00 08 10 0B 00 0C 1E 0D : FE
6E50 09 80 07 1B 06 1F 04 2D 05 00 0A 10 0B 00 0C 01 : 38
6E60 0D 09 80 07 3B 04 00 05 00 0A 0A 80 07 1F 06 1F : C0
6E70 0A 10 0B 00 0C 01 0D 09 80 07 2F 06 03 09 10 0C : 2C
6E80 02 0B 00 0D 09 80 1E 00 1E 00 1E 00 83 00 01 26 : A7
6E90 F5 39 8E 21 4C 34 14 17 FE 3A CC D0 00 8D E7 35 : 05
6EA0 14 10 8E A9 15 17 FE 2C 39 10 8E BC 00 96 1E C6 : BE
6EB0 54 3D 31 AB 8E AF 2B C6 15 EE A1 EF 01 A6 A0 A7 : 1C
6EC0 03 30 0A 5A 26 F3 C6 15 8E 61 39 A6 A0 A7 80 5A : 7A
6ED0 26 F9 17 F2 D0 17 F1 87 17 F3 44 17 F2 ED 17 F3 : D5
6EE0 12 39 34 30 17 FC ED 17 FD 1A 17 FD 30 C6 09 D7 : C7
6EF0 0E A6 A4 31 A9 01 00 84 0F C6 30 3D CE AA 00 33 : A4
------------------------------------------------------------
Sum  59 BE C2 7D E6 AE 8B B7 FB A7 FF 28 B2 B3 00 33 : 8D
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6F00 CB C6 10 A6 C8 20 A7 89 40 00 A6 C8 10 A7 89 20 : 6D
6F10 00 A6 C0 A7 84 30 88 28 5A 26 E8 0A 0E 26 D2 17 : 00
6F20 FC F2 35 30 17 FC C5 17 FC DA 17 FC F0 C6 09 D7 : C1
6F30 0E A6 A4 31 A9 01 00 C6 30 85 40 27 0C 84 80 48 : 6D
6F40 49 3D CE AB 20 33 CB 20 05 CE AD 00 3D 3D C6 10 : 0D
6F50 A6 C8 20 A7 89 40 00 A6 C8 10 A7 89 20 00 A6 C0 : 32
6F60 A7 84 30 88 28 5A 26 E8 0A 0E 26 C5 17 FC A5 17 : 45
6F70 FC 92 FC 90 08 D3 0C FD 90 08 FD 94 0E 17 FC 94 : DC
6F80 39 8E AF 2B C6 15 6F 84 6F 04 6F 06 6F 07 6F 09 : 45
6F90 30 0A 5A 26 F1 39 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : E4
6FA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
6FB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
6FC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
6FD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
6FE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
6FF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
------------------------------------------------------------
Sum  D0 B7 CC 69 9C 3B 60 BD 9C 7D CB DD 0B 6E 60 DA : 24
```

MSX(32K以上)/オールBASIC

RPG? それとも AVG?

「J」

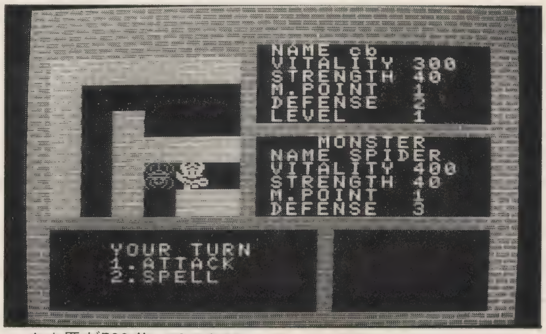
イラスト／今井雅巳

鳥井和弘

○ストーリー

遠いむかし、グルックス王国は平和な日々を送っていた。しかし、ある日突然現れた悪の皇帝ギルマによって、悪魔のうろつく恐怖の帝国と化してしまったのである。ギルマは、自分のもつ不思議な力を使って悪魔たちをあやつり、自分は迷宮の大広間で毎日を思いのままに過ごしていた。

そんなある日、ギルマと同じような力をもった若者が現れた。その若者は、グルックス王国の現状を見て、グルックスをもとの平和な国にもどすために、ギルマに立ち向かっていった。

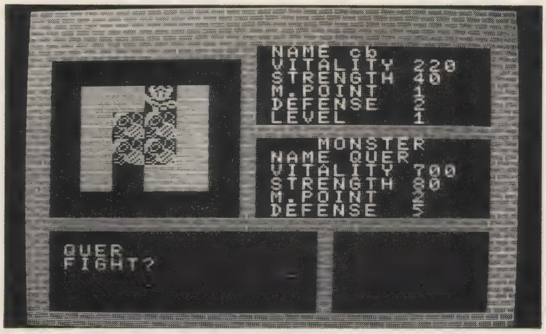


▲１匹が700!!ってことは…。

○ゲームの進め方

このゲームは、敵をたおしながら、数々の謎を解いていくことが中心のゲームなのだ。でもね、敵の位置は決まっているし、数も決まっているから、まずはマッピングから始めよう。そんでもって敵をたおすのも、苦労するのは最初のうちだけで、魔法を手に入れるとほとんど死ぬことはないから安心しておくれ。もっとも、そこまで行くのにいろいろ解いていかなくちゃならないんだけどね。要するに、むずかしいのは謎解きなのだよ。解く順番をまちがえたりしたら、もー大変！　ずぇーったい解けないんだぞ。でも、ギブアップすることはできるからその点は安心してくれ。

致命的なことといえば、セーブができないっ！　そのかわり、死んでも10回までは生き返れるから、その間になんとかしてもらいたいということだね。

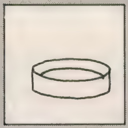


▲４匹で2800。これはたいへんだぞ。

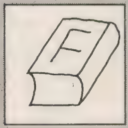
○アイテム紹介

クロス
……魔力を上げる。でも、これをすぐにとってしまうと……。

シールド
……防御力を上げる。

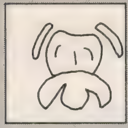


ライフウォーター
……体力を完全回復してくれる。

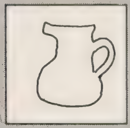


フリーズ
……攻撃魔法。使うと少し体力が減る。

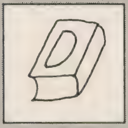
ソード
……攻撃力を上げる。



アーマー
……防御力を上げる。



ポーション
……攻撃力が少し減り、体力が完全に回復。これはとらないほうがベター。



ディフェンスダウン
……防御魔法。使うと体力が少し減る。

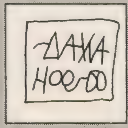
ハンマー
……攻撃力を上げる。

スパーク
……攻撃魔法。使うと体力が少し減る。

ヘルメット
……防御力を上げる。

ガード
……防御魔法。使うと体力が少し減る。

ロッド
……これがないと、プレートがとれない。



プレート
……これをとると、皇帝のいる部屋へ通じる道ができる。

「できないでしょうね」
（マップと解答がありながら失敗したテスター談）
まっ、そんなところだね。

○キー操作

カーソルキーで移動し、そのほかは、アイテムを拾うか拾わないか、敵と戦うか戦わないかを決めるときは"Y"か"N"を入力する（ただし大文字で）。

戦闘モードに入ると、コマンド入力は"1"か"2"で行う。ギブアップは"G"キー。

また、アイテムを拾わなかった場合は、アイテムはその場に残り、敵と戦わないときは"N"を入力すれば絶対に戦うことはないので念のため。

○プログラムについて

プログラムは3本から成っているけど、オールBASICだから少しの根気があればだいじょうぶ。入力を終えたら、SAVEしよう。

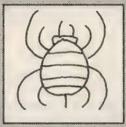
リスト1は　SAVE"デバイス名：TITLE"　⏎
リスト2は　SAVE"デバイス名：LIST 2"　⏎
リスト3は　SAVE"デバイス名：MAIN"　⏎
でOK。

実行方法は、
LOAD"デバイス名：TITLE",R ⏎
で、ほかの2本も読みこんでゲームスタートとなる（ロードに少し時間がかかる）。

○プログラムマップ（メインプログラム）

10〜1030……迷路データ読みこみ
1040〜1060……キャラクターセット
1070〜1290……初期設定
1300〜1360……画面表示
1370〜1410……メインルーチン
1420〜1820……移動後の処理
1830〜2270……戦闘モード
2280〜2350……ヤラレ処理

○敵キャラ紹介


……スパイダー
ざこである。

……スネイク
このへんでは、敵も弱いが自分も弱いのでつらいかも。

……フィーラー
触手のおばけ。たいしたことはない。

……クウエル
巨大な蜂。ちょっとこわい。

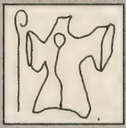
……ビッグマウンテン
魔法が使えれば……。

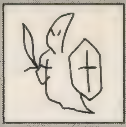
……ゾンビ
ビッグマウンテンと同じくらいの強さ。

……ザガード
盾に呪いがかかって命をもったもの。

……ジャイアントスコーピオン
体力さえあればだいじょうぶ。

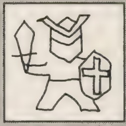
……グレートウォーリア
レベルが上がっているならば、ざこ同然。

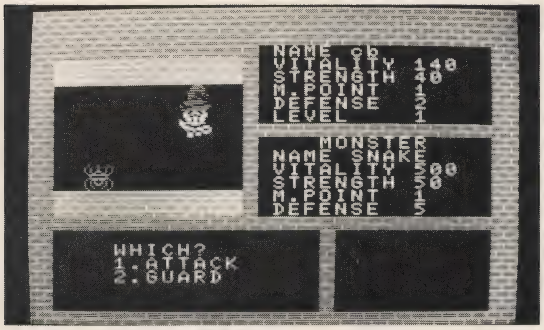

……メイジ
魔力が強力。ちょっとつらいかも。


……ゴーストファイター
死んだ戦士の魂がよみがえったもの。変なところにいる。

……ガンモネイド
こいつに会えば、ラストは近い……はずだ。

……皇帝
こいつが皇帝。名前の後ろの「.」には意味がある。


……ガリアマ
皇帝の親衛隊。メチャクチャ強いから要注意。



▲レベル１ではつらい相手だ。

2360〜2420……迷路表示
2430〜2940……各種サブルーチン

○主な変数

AN………………エリア番号
LE………………レベル
RE………………自分の残り人数
X…………………自分のX座標
Y…………………自分のY座標
IT$(n)………アイテムの名前
AR$(n)………エリアデータ
MN$(n)………モンスターの名前
MK(n)…………モンスターの残り数
VM(n)…………自分のMAX　VITALITY
SM(n)…………自分のSTRENGTH
DM(n)…………自分のDEFENCE
MP(n)…………自分のMAGIC　POINT

○最後に

いやー、弱ったなァ。解答を少しでも教えてあげたいけど、つまんなくなっちゃうし。でも解答つけないと、とんでもない時間かかると思うし。まあ、時間がかかるのも楽しみのうちとして、ノーヒントにしてしまおう。とはいっても、アイテム紹介のところを見ると、ヒントと思えることがパラパラとあるけどね。MSXユーザーのなかにはゲー

ムしかやらないっていう人もいると思うけど、自分でリストを見て謎解きしてみるのもいいとは思うよ。プログラムに精通している人たちだったら、見てすぐわかると思うけどね。

MSX$_2$には2DDのディスクドライブ内蔵のタイプも出てきたし、そういう機種を持ってる人は、容量とロード時間の短さを利用して、どんどんいいゲームを作ってきてほしいな。RPG、AVGなんて作ったらすごくいいものができそうだね。

●参考資料・マイコンBASICマガジン　86年5月号

リスト1 "TITLE"

```
10 REM *** LIST 1
20 REM *** TITLE
30 COLOR 15,1,1:SCREEN1,2,0:KEY OFF:WIDTH32
40 FORI=0TO5:READM,N,M$
50 LOCATEM,N:PRINTM$:NEXT
60 DATA 14,8,●●●●,16,9,●,16,10,●,13,11,●●●
70 DATA7,15,PROGRAM BY ZIRAIYA.
80 DATA10,20,NOW LOADING.
90 LOAD"CAS:LIST2",R
```

リスト2 "LIST2"

```
10 B$="":FOR I=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(0)=B$
20 DATA 19,33,3E,39,1F,9D,CD,FF,E3,78,3E,17,09,0E,0E,0E,98,CC,7C,9C,F8,B8,B0,F8,
C0,0E,7F,F1,1F,EE,E0,00
30 CLEAR 100,&HCFFF:DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HDF00:GOSUB 40
40 RESTORE 110:FOR D=&HDF00 TO &HDF2F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D,A:NEXT D:A=U
SR1(0)
50 READ A$:A=VAL("&H"+A$):IF A=256 THEN A=USR(0):RETURN
60 TP=A*8+&H100:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
70 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
80 TP=TP+&H2000:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
90 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
100 GOSUB50
110 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21,0,D0,11,0,8
120 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,10,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56,
0,C9
130 DATA 0,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,68,68,68,68,68,68,68,68
140 DATA 50,00,00,00,00,00,00,00,00,11,11,11,11,11,11,11,11
150 DATA 51,00,00,00,00,00,00,00,00,11,11,11,11,11,11,11,11
160 DATA 52,00,00,00,00,00,00,00,00,11,11,11,11,11,11,11,11
170 DATA 53,00,00,00,00,00,00,00,00,11,11,11,11,11,11,11,11
180 DATA 54,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
190 DATA 55,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
200 DATA 56,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
210 DATA 57,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
220 DATA 58,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
230 DATA 59,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
240 DATA 5A,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
250 DATA 5B,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
260 DATA 5C,00,00,00,00,00,00,00,00,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
270 DATA 5D,00,00,00,00,00,00,00,00,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
280 DATA 5E,00,00,00,00,00,00,00,00,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
290 DATA 5F,00,00,00,00,00,00,00,00,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
300 DATA 60,02,0E,3E,3E,7E,7E,FE,FE,71,71,71,71,71,71,71,71
310 DATA 61,FA,FA,FA,FE,FE,FE,FE,FE,71,71,71,71,71,71,71,71
320 DATA 62,40,70,7C,7C,7E,7E,7F,7F,71,71,71,71,71,71,71,71
330 DATA 63,5F,5F,5F,7F,7F,7F,7F,7F,71,71,71,71,71,71,71,71
340 DATA 64,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
350 DATA 65,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
360 DATA 66,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
370 DATA 67,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,47,47,47,47,47,47,47,47
380 DATA 68,20,70,D8,6C,37,1B,0C,0C,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1
390 DATA 69,1B,57,6C,D8,70,20,00,00,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1
400 DATA 6A,10,38,6C,D8,B0,60,C0,80,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1
410 DATA 6B,60,B0,D8,6C,36,1B,0E,04,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1
420 DATA 6C,00,07,1C,30,60,40,43,4F,41,41,41,41,41,41,41,41
430 DATA 6D,7F,78,60,20,30,18,0E,03,41,41,41,41,41,41,41,41
440 DATA 6E,00,E0,38,0C,06,02,C2,F2,41,41,41,41,41,41,41,41
450 DATA 6F,FE,1E,06,04,0C,18,70,C0,41,41,41,41,41,41,41,41
460 DATA 70,00,00,00,00,00,03,1F,7F,F1,F1,F1,F1,F1,61,61,61
470 DATA 71,FC,F0,F0,FC,FF,7F,1F,03,67,67,47,47,41,41,41,41
480 DATA 72,00,00,00,00,00,C0,F0,FE,F1,F1,F1,F1,F1,61,61,61
490 DATA 73,3F,0F,0F,3F,FF,FE,F8,C0,67,67,47,47,41,41,41,41
500 DATA 74,07,06,0D,0D,1A,1B,37,37,71,71,71,71,71,71,71,71
```

```
510 DATA 75,7F,7F,20,10,10,10,20,7F,71,71,71,71,71,71,71,71
520 DATA 76,FC,0C,FA,FA,37,F7,EE,EE,71,71,71,71,71,71,71,71
530 DATA 77,DC,DC,18,18,08,08,10,F0,71,71,71,71,71,71,71,71
540 DATA 78,00,00,00,00,00,80,01,83,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
550 DATA 79,C6,6C,29,12,3C,6E,D3,E1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
560 DATA 7A,00,0E,1A,32,64,C8,90,20,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
570 DATA 7B,40,80,00,00,00,00,00,80,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
580 DATA 7C,00,10,36,77,ED,DA,1D,12,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
590 DATA 7D,1A,0D,07,1D,22,2A,2A,19,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
600 DATA 7E,00,08,6C,EE,B7,5B,B8,48,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
610 DATA 7F,58,B0,E0,B8,44,54,54,98,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
620 DATA 80,00,00,FF,3F,1F,1F,3F,7F,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
630 DATA 81,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,3F,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
640 DATA 82,00,00,E0,E0,CE,DB,F3,F3,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
650 DATA 83,F7,F6,FC,F8,F0,F0,E0,C0,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
660 DATA 84,07,07,0C,0D,1B,1B,37,20,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1
670 DATA 85,7F,7F,20,10,10,10,20,7F,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1
680 DATA 86,FC,FC,7A,9A,D7,B7,2E,EE,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1
690 DATA 87,DC,DC,18,18,08,08,10,F0,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1,B1
700 DATA 88,00,0C,12,11,21,61,62,64,41,41,41,41,41,41,41,41
710 DATA 89,65,65,E9,C9,C8,C4,C3,C0,41,41,41,41,41,81,41,41
720 DATA 8A,00,00,00,00,00,00,78,E4,41,41,41,41,41,41,41,41
730 DATA 8B,FA,FA,FE,FE,FC,78,E0,00,41,41,41,41,41,41,41,41
740 DATA 8C,07,06,0D,0D,1E,17,37,38,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
750 DATA 8D,7F,7F,20,10,10,10,20,7F,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
760 DATA 8E,FC,3C,DA,DA,77,B7,AE,6E,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
770 DATA 8F,DC,DC,18,18,08,08,10,F0,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
780 DATA 90,00,43,65,7A,5D,55,55,7D,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
790 DATA 91,0D,01,61,7D,7D,79,73,62,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
800 DATA 92,18,B0,F0,E0,60,70,70,70,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
810 DATA 93,70,70,78,78,B8,C4,7C,00,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
820 DATA 94,07,07,0E,0D,1B,1A,37,30,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
830 DATA 95,7F,7F,20,10,10,10,20,7F,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
840 DATA 96,FC,FC,0A,DA,F7,37,AE,6E,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
850 DATA 97,DC,DC,18,18,08,08,10,F0,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
860 DATA 98,00,00,00,00,00,01,01,01,91,91,91,91,91,91,91,91
870 DATA 99,03,07,0E,1C,38,70,E0,C0,91,91,91,91,91,91,91,91
880 DATA 9A,00,38,7C,CE,86,B6,BC,98,91,91,91,91,91,91,91,91
890 DATA 9B,80,00,00,00,00,00,00,00,91,91,91,91,91,91,91,91
900 DATA 9C,00,FF,FF,D1,D4,85,A4,81,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C
910 DATA 9D,FF,F5,F6,89,E9,E1,FF,00,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C
920 DATA 9E,00,FF,FF,5F,0F,51,0F,BF,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C
930 DATA 9F,FF,25,AB,55,25,25,FF,00,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C
940 DATA A0,21,49,91,91,93,4C,3F,10,41,41,41,41,41,41,41,41
950 DATA A1,3F,4E,94,96,93,88,44,20,41,41,41,41,41,41,41,41
960 DATA A2,08,24,12,12,92,64,F8,10,41,41,41,41,41,41,41,41
970 DATA A3,F8,E4,52,D2,92,22,44,08,41,41,41,41,41,41,41,41
980 DATA A4,01,03,07,07,0F,0F,0F,0F,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
990 DATA A5,0C,07,3F,3F,9E,C3,FL,7F,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
1000 DATA A6,E0,F0,D8,F8,70,18,16,88,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
1010 DATA A7,64,F0,FC,F0,0F,FF,FE,FC,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
1020 DATA A8,40,31,0C,06,12,89,48,71,81,81,81,81,81,81,81,81
1030 DATA A9,12,94,C9,42,32,0D,32,4E,81,81,81,81,81,81,81,81
1040 DATA AA,F0,90,8C,03,E1,A1,13,94,81,81,81,81,81,81,81,81
1050 DATA AB,4C,7E,9D,6B,5D,Ec,5D,3F,81,81,81,81,81,81,81,81
1060 DATA AC,3F,7E,71,F6,E9,D1,D2,DC,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1070 DATA AD,A0,1E,0B,13,67,0B,74,08,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1080 DATA AE,18,24,22,A2,44,4A,72,3C,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1090 DATA AF,6E,DA,B7,6F,DB,B7,ED,1F,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1100 DATA B0,07,18,3F,7D,9D,BE,EE,DB,61,61,61,61,61,61,61,61
1110 DATA B1,B0,00,00,00,00,00,00,00,61,61,61,61,61,61,61,61
1120 DATA B2,00,E0,18,E4,B4,BA,DA,DE,61,61,61,61,61,61,11,61
1130 DATA B3,7B,1D,05,07,07,03,01,01,61,61,61,61,61,61,61,61
1140 DATA B4,00,00,C0,F1,FB,BA,AC,26,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1150 DATA B5,27,03,03,03,07,0E,0E,1F,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1160 DATA B6,00,00,C6,8F,9F,DF,FD,FD,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1170 DATA B7,F5,C1,C1,C0,E0,70,3C,7E,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1180 DATA B8,01,03,0F,7F,FF,CF,C3,C0,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1190 DATA B9,70,7C,7F,3F,3F,1F,0F,01,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1200 DATA BA,80,C0,70,AE,5F,A3,C3,03,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1210 DATA BB,06,2E,D6,AC,5C,B8,F0,80,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1220 DATA BC,00,01,0E,1E,1E,0C,08,E0,61,61,61,61,61,61,61,61
1230 DATA BD,BB,2E,5D,3F,2F,3B,0E,00,61,61,61,61,61,61,61,61
1240 DATA BE,70,A8,DC,08,06,06,0A,3C,61,61,61,61,61,61,61,61
1250 DATA BF,E8,70,E0,E0,C0,F0,50,50,61,61,61,61,61,61,61,61
1260 DATA C0,03,07,4D,6D,77,FB,6D,26,41,41,41,41,41,41,41,41
```

リスト続く

```
1270 DATA C1,0F,0D,06,07,0F,0E,0E,0E,41,41,41,41,41,41,41,41
1280 DATA C2,C0,E0,B0,B0,E4,CE,DB,FB,41,41,41,41,41,41,41,41
1290 DATA C3,71,7B,DB,DB,EE,E4,E0,E0,41,41,41,41,41,41,41,41
1300 DATA C4,00,41,A2,24,44,7C,5E,7D,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1
1310 DATA C5,4D,4E,44,47,4E,4E,5F,5F,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1
1320 DATA C6,00,00,80,80,46,FA,FA,FE,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1
1330 DATA C7,FC,E0,20,70,F8,F8,7C,BE,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1,D1
1340 DATA C8,83,83,C4,C7,EC,F3,68,67,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1350 DATA C9,6F,AF,16,3F,3D,1D,0E,07,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1360 DATA CA,00,80,80,C0,CE,33,B6,B6,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1370 DATA CB,E2,A2,36,B6,B6,FC,B8,60,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1380 DATA CC,00,00,03,0F,1F,3F,3E,7E,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1390 DATA CD,C2,AB,A9,95,97,2F,65,B4,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1400 DATA CE,00,F0,FC,FE,97,93,53,3D,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1410 DATA CF,49,4F,52,6A,C4,38,00,80,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1420 DATA D0,3D,4B,92,B1,CE,33,2C,5F,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
1430 DATA D1,77,63,03,07,06,0C,1C,18,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
1440 DATA D2,C0,60,A0,40,B8,FC,F6,36,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
1450 DATA D3,CE,F3,ED,69,12,3C,18,1C,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1,C1
1460 DATA D4,04,06,43,E9,E8,E9,E7,E3,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
1470 DATA D5,FC,63,7F,07,04,09,1E,1E,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
1480 DATA D6,40,C0,80,20,20,20,CE,9B,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
1490 DATA D7,7B,D1,DB,FB,4E,20,F0,F0,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
1500 DATA D8,03,06,C7,CB,BF,FF,97,95,91,91,91,91,91,91,91,91
1510 DATA D9,A5,A5,A5,A1,01,01,01,01,91,91,91,91,91,91,91,91
1520 DATA DA,00,C0,C3,C7,BD,7D,F4,F4,91,91,91,91,91,91,91,91
1530 DATA DB,F4,D4,D4,44,44,00,00,00,91,91,91,91,91,91,91,91
1540 DATA 100
1550 LOAD"CAS:MAIN",R
```

リスト3 "MAIN"

```
10 REM *** MAZE DATA
20 CLEAR5000:DIM IT$(14),AR$(100),MN$(15),MV(15),MS(15),MM(15),MF(15),MK(15),VM(
15),SM(15),DM(15),MP(15),B$(35)
30 RESTORE40:FORI=1TO100:READAR$(I):NEXT
40 DATA FFFFFFFAAAAAFAFAAAFAFFFFFAFUAAFAFAFF
50 DATA FAFAFFFAFAAFFAFAAFFUFAAFFAFAAFFAFAAF
60 DATA FAFAAFFAFAAFFAFFAFFAFUAFFAFFFFFAFAAF
70 DATA FAFAAFFAAAAFFAAAAFFAAAAFFAVAAFFAFAAF
80 DATA FAFAAFFAFAAFFAFAAFFAFAAFFAFVAFFAFFFF
90 DATA FAFFFFFAFVAFFAFAAFFAFAAFFAFAAFFAFAAF
100 DATA FAFAAFFAFAAAFAFAAAFAFVAAFAAAAAFAAAAA
110 DATA FAAAAAFAAAAAFA[AAAFAAAAAFAAAAAFAAAAA
120 DATA FAAAAAFAAAAAFAA[AAFAAAAAFAAAAAFEFFFF
130 DATA FEFFFFFAAAAFFAAAAFFAAAAFFAAAaFFFFFFF
140 DATA FFFFFFAAAAAAAAAAAAFFAUAAAAAAAAAFFFFFF
150 DATA FFFFFFF^AAAFFFFFAAFAAAAAFAFFFAFAAAAF
160 DATA FAAAAFFAFAFFFAAAAFFFFAAFFA^FAFFAFAAF
170 DATA FAFAAFFAAFAAFAFAFAFAAAAAFAFAAAFAAFFF
180 DATA FAAFFFFAAAAFFAFAAAFFFFFAFF^AAAFAFFFF
190 DATA FAFFFFFAFAFAFAAAFAFFFAAAFAAAFAFFFCFF
200 DATA FFFCFFAFCCFFAFCFFAAFCCCAAFFFFAAAAAAA
210 DATA AAAAAAAFFAFAAFXXFAAFXXFAAFAFFAAAAAAA
220 DATA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA[AAAAFAAAAF
230 DATA FAAAAFFAAAAFFAAAAFFAAAAFFWAAAFFFFFFF
240 DATA FFFFFFAAAAVAAAAAAAAAAAAAAAUAAAAFFFFFF
250 DATA FFFFFFFFF^FFAAAAAAAFFFFFAABAAAFFFFFF
260 DATA FFFFFFFAFAFAFFAFABFABFBFFF_BAFFABFFA
270 DATA FABFFAAFABAFAAFABFAFAF_FAAFAFAFAAAAF
280 DATA FAAAAFFFFFFFAAAA^FAAAAAFAAAAAFFAAAAF
290 DATA FAAAAFAFFFAAAFAAFFAAAFFAAFAABAFFFFFF
300 DATA FFFFFFAAAAAAAAVAAAAAFAAAAAFAAAAAFAAA
310 DATA AAFAAAAAFAAAAAFVAAAAFFFFAAFAAAAAFAAA
320 DATA AAFAAAAAFAAAAAFAAAAAAAAAAAA[AAAFFFFFF
330 DATA FFFFFFFAAAFAFAFAWAFAFFFFFAAAAAFFFFFF
340 DATA FFFFFFAAAUFAAAAAFAAAAAFAAAAUFAFFFFFF
350 DATA FFFFFFFFAAFAAAAAAAFFFFFFA]AAAAFFFFFF
360 DATA FFFFFFAFAFAFBAB_FFFBAFAFFAF_BAABAFAF
370 DATA ABAFAFF_FABAFBABAFFAF_FFAFAFAFFFFFFF
380 DATA FFFFFFFAAAAAFAAAAFF]AAAAFAAAAAFFFFFF
390 DATA FFFFFFAAAFFFFFAAAAAFFFFAA^FAAAFFFFFF
400 DATA FFFFFFAFAAAAAFAAFAAF¥AFAAFFFFAAAAAAA
410 DATA AAAAAAAAFAAAAAFAAAFFFAAAAAAAAAAAAAAF
420 DATA AAAAAFAAAAAFAAAAAFAAAAAFAAAAWFFFFFFF
```

```
430Ø DATA FFFFFFAFAAAFAFAFAFFFAFAFAAWFAAFFFFFF
440Ø DATA FFFFFFACCCFFAFFCCCAFFFFFACDCCCFFFFFF
450Ø DATA FFFFFFAAAFAAAFAAAAFFFFFFABAA]AFFFFFA
460Ø DATA FFFFFAFAFAFFFB_BAFFAFAFFABFBAAFAFAFF
470Ø DATA FAFAFFAFAFAAFAFAFFFAFAAAFAFAFFFAFAAA
480Ø DATA FAFAAAAAAAAAAFFA]FAAFFFFFAAAAAAFAFFFA
490Ø DATA FAFFFAFAAAFAAF]AFAAAFAFFAFAAAAFFFFFF
50ØØ DATA FFFFFFAFF¥FAAFFAFAAAAAFAAFFFFAAAAAAA
51Ø DATA AAAAAAAFFFFAAAAF¥AAAFFFAAAFAFAFAAAAA
52Ø DATA FAAAAAFAFFFAFAAAFAFFFWFAFAAAFAFAFFFF
53Ø DATA FAFFFFFAFWFFFAFAAFFAFFAFAAAAAFFFFFFF
54Ø DATA FFFFFFFAAAAACAAAAAFYAAAACAAAAAFFFBFF
55Ø DATA FFFBFFA^FAAFAFAAFFFAAFAFAAFAAFAFAAAF
56Ø DATA AFAAAFFAAAAFFFFFACFAAAAFAAAFAFFAAFFF
57Ø DATA FAAFFFAAAFCCFAACCFAAAFFFFAAFAFAAAAAF
58Ø DATA AAAAAFAFAAAFAFFFAFFF]FAFAFAAAFAFAAAF
59Ø DATA AFAAAFAAFAAFAAAAAFFAAFFFAAAA]FFFFFFF
6ØØ DATA FFFFFFAAAAAAAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFAF
61Ø DATA AFAFAFAFAF¥AAFAFFFAF¥AAAAFFFFFAAAAAA
62Ø DATA AAAAAAAAAAAAAAAFAAAAAAFAAAAAAFAFAAAAF
63Ø DATA FAAAAFFAAAFAFAAFAAFAFAAAFAAAAAFFFFFF
64Ø DATA FFFFFFAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAZAAAAFAAAAA
65Ø DATA FAAAAAFAAAAAFAAAAAFAZFFFFAAAAAFAAAAA
66Ø DATA FAAAAAFFFFFACCCCFAFFFCCAFFFFFAFFFFFF
67Ø DATA FFFFFFCAAAAAFAFFFFFAFbAAFAFAAAFAFAAF
68Ø DATA FAFAAFFAFAAFFAFbAFFAFAAFFAFAAFFAFAAF
69Ø DATA FAFAAFFAFAAAFAFbAAFAFFFFFAAAAAFFFFFF
7ØØ DATA FFFFFFAAAAAAFAF¥AAFAFFAAFAAAAAFFFFAF
71Ø DATA FFFFAFAAAAAFFFFFAFAAAAAFFFFFAFAAAAAF
72Ø DATA AAAAAFAAAAAFAAAFAFAAFAAFAFAAAFFAAAAF
73Ø DATA FAAAAFAFAAAFAAFAAFAAAFAFAAAXAFFFFFFF
74Ø DATA FFFFFFAAAAAAAAAAAFAAAAAFAAAAZFAAAAAF
75Ø DATA AAAAAFAAAAAAAAAAAAFFFFFFAAAAZAAAAAAA
76Ø DATA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAZAFFFFFF
77Ø DATA FFFFFFAAAAAAFFFFFFAAbAAAAAAAAAAFFFFFF
78Ø DATA FFFFFFFAAAAFFAAAAFFAAAAFFcAAAFFFFFFF
79Ø DATA FFFFFFAAAAAAAAbAAAFFFFFFAAAAAAFFFFFF
8ØØ DATA FFFFFFAAAAAAAAAAAAAA¥AAAAAAAAAAFAAAAA
81Ø DATA FAAAAAFAF[FAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFAAF
82Ø DATA FAFAAFFAAAXFFAFFFFFAAFAFFFAFAFFAAFAF
83Ø DATA FAAFAFFAFFAFFAAFAFFFAAAFFWAAAFFFFFFF
84Ø DATA FFFFFFAAAFAAFAAFAAFAAFAAFYAAAAFFFFFF
85Ø DATA FFFFFFAAAAYFAAAAAFFFFFAFAAYFAFAAAFAF
86Ø DATA AAAFAFAAAFAAAAAFAAAAAAAAAAAAAAAFFFFFF
87Ø DATA FFFFFFAAAAAAFFbFAFAFAFAFAFAFAFFFAFAF
88Ø DATA FFAFAFFAAFAFFAbFAFFAAFAFFAAFAFFAAFAF
89Ø DATA FAAFAFAAAFAFAAbFAFFFFFAFAAAAAFFFFFFF
9ØØ DATA FFFFFFAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAXAAAFFFFF
91Ø DATA AFFFFFAFAAAAAF[FFAAFAAFAAAAAAFFFFFFF
92Ø DATA FFFFFFF‾AAAAFAAAAAFAAAAAFA‾AAAFAAAAF
93Ø DATA FAAAAFFAA‾AAFAAAAAFAAAAAF‾AAAAFFFFFF
94Ø DATA FFFFFFAAAAYFAAAAAFAAAAAFAAAAAFFAAAAF
95Ø DATA FAAAAFFAAFFFFAAAYFFAAAAFFYAAAFFFFFAF
96Ø DATA FFFFAFAAAAAFAAAAAFAAAAAFAAZAAFFAFAAF
97Ø DATA FAFAAFFAFAAFFAFAAFFAFAAFFAFZAFFAFAAF
98Ø DATA FAFAAFFFFBFFFAABAFFAAFAFFAAFAFFAAFAF
99Ø DATA FAAFAFFAAFAFFAAFAFFAAFAFFAAAAFFAAAAF
1ØØØ DATA FAAAAFAAAAAFAAAAAFAAAAAFAAAAAFFFFFFF
1Ø1Ø DATA FFFFFFAAAFAFAF[AAFAFAFFFFAAAAFFFFFEF
1Ø2Ø DATA FFFFEFAAAAAFAAAAAFAAAAAFA‾AAAFFFFFFF
1Ø3Ø DATA FFFFFFAAAA‾FAAAAAFAAAA‾FAAAAAFFFFFFF
1Ø4Ø ' *** CHR SET
1Ø5Ø A$=CHR$(31)+STRING$(2,29)
1Ø6Ø FORI=ØTO34:B$(I+1)=CHR$(I*4+112)+CHR$(I*4+114)+A$+CHR$(I*4+113)+CHR$(I*4+11
5):NEXT
1Ø7Ø ' ***
1Ø8Ø RE=1Ø:X=2:Y=2:LE=1:AN=1
1Ø9Ø RESTORE11ØØ:FORI=1TO14:READIT$(I):NEXT
11ØØ DATA CROSS,SHIELD,L.WATER,FREEZE,SWORD,ARMOR,POTION,D.DOWN,HAMMER,SPARK,HEL
MET,GUARD,ROD,PLATE
111Ø FORI=1TO15
112Ø READ MN$(I),MV(I),MS(I),MM(I),MF(I),MK(I)
113Ø NEXT
114Ø DATA SPIDER,4ØØ,4Ø,1,3,7,SNAKE,5ØØ,5Ø,1,5,7
115Ø DATA FEELER,6ØØ,6Ø,1,5,7,QUER,7ØØ,8Ø,2,5,7
116Ø DATA B.MOUNT,8ØØ,7Ø,4,1Ø,7,ZOMBIE,9ØØ,7Ø,7,12,7
```

リスト続く

```
1170 DATA ZAGUARD,1000,70,5,20,7,G.SCORP,2000,250,6,13,7
1180 DATA WARRIOR,3000,400,6,13,7,MAGE,4000,200,20,13,7
1190 DATA FIGHTER,5000,400,13,15,7,G.NAID,6000,400,13,18,7
1200 DATA EMPEROR.,7500,1000,30,50,1,GARIAMA.8000,1200,40,70,8
1210 DATA EMPEROR,9999,5000,100,1000,1
1220 FORI=1TO15:READVM(I),SM(I),DM(I),MP(I):NEXT
1230 DATA 300,40,2,1,300,80,3,1,400,120,4,1,500,160,5,1
1240 DATA 600,200,6,5,700,240,7,6,800,280,8,7,900,320,9,8
1250 DATA 1000,360,10,9,2500,400,12,10,4000,440,14,11,4500,480,16,12
1260 DATA 6000,520,18,13,7500,560,20,14,9000,600,20,15
1270 CLS:LOCATE7,10:PRINT"INPUTpYOURpNAME."
1280 LOCATE10,11:INPUTA$
1290 CLS:NA$=LEFT$(A$,8)
1300 REM *** SCREEN
1310 RESTORE1340:FOR I=1 TO 5:READ A,B,C,D
1320 FOR J=B TO C:LOCATE A,J:PRINT STRING$(D,"p")
1330 NEXT:NEXT
1340 DATA 2,4,15,12,2,17,22,17,15,3,8,15,15,10,15,15,20,17,22,10
1350 GOSUB2360:GOSUB2860
1360 PL$="V15T190S0M6200L402FE-8F8G#F8E-E-8E-F8"
1370 REM *** MOVE
1380 PUTSPRITE 0,(X*16,15+Y*16),7,0:IK$=INKEY$:IFIK$="G"THENRUN
1390 S=STICK(0):XX=X:YY=Y
1400 IFS<>0THEN X=X+(S=7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S=5):GOTO 1420
1410 GOTO 1390
1420 REM *** CHECK
1430 FORI=0TO50:NEXT:IF X<1 THEN X=6:AN=AN-10:GOSUB2360:GOTO 1370
1440 IF X>6 THEN X=1:AN=AN+10:GOSUB2360:GOTO 1370
1450 IF Y<1 THEN Y=6:AN=AN-1:GOSUB2360:GOTO 1370
1460 IF Y>6 THEN Y=1:AN=AN+1:GOSUB2360:GOTO 1370
1470 ON P(X,Y) GOTO 1370,1370,1500,1520,1580,1580
1480 IF P(X,Y)>20 THEN MN=P(X,Y)-20:GOTO 1830
1490 IN=P(X,Y)-6:GOTO 1600
1500 ' *** ONE WAY
1510 MID$(AR$(AN),X+(Y-1)*6)="F":P(X,Y)=6:GOTO 1370
1520 ' *** STATUE
1530 IF CR=1 THEN 1370
1540 LOCATE 3,18:PRINT"STATUE":P(X,Y)=1
1550 MID$(AR$(9),32)="A":MID$(AR$(10),2)="A"
1560 MID$(AR$(98),35)="A":MID$(AR$(99),5)="A"
1570 GOSUB 2680:GOSUB 2430:GOTO 1370
1580 ' *** BLOCK
1590 X=XX:Y=YY:GOTO 1370
1600 REM *** ITEM
1610 GOSUB2430:LOCATE 3,18:PRINT IT$(IN)
1620 LOCATE 3,19:PRINT"DOpYOUpGET?":GOSUB 2460
1630 IF IK=1 THEN 1660
1640 MID$(AR$(AN),X+(Y-1)*6)=CHR$(IN+70)
1650 GOSUB 2430:GOTO 1370
1660 GOSUB 2430:GOSUB2800
1670 ON IN GOTO 1680,1690,1710,1720,1730,1700,1750,1760,1740,1770,1790,1800,1810
,1820,2930
1680 CR=1:GOSUB2870:GOTO 1370
1690 SH=1:GOSUB2870:GOSUB2860:GOTO 1370
1700 AM=1:GOSUB2870:GOSUB2860:GOTO 1370
1710 ID(1)=VM(LE):GOSUB2870:GOSUB 2610:GOTO 1370
1720 FR=1:GOSUB2870:GOTO 1370
1730 SW=1:GOSUB2870:GOSUB2860:GOTO 1370
1740 HH=1:GOSUB2870:GOSUB2860:GOTO 1370
1750 ID(2)=ID(2)-50:ID(1)=VM(LE):GOSUB2870:GOSUB 2610:GOTO 1370
1760 DD=1:GOSUB2870:GOTO 1370
1770 SP=1:GOSUB2870
1780 MID$(AR$(26),33)="A":MID$(AR$(27),3)="A":GOTO 1370
1790 HE=1:GOSUB2870:GOSUB2860:GOTO 1370
1800 GU=1:GOSUB2870:GOTO 1370
1810 RO=1:GOSUB2870:GOTO 1370
1820 IF RO=1 THEN MID$(AR$(75),12)="A":MID$(AR$(85),7)="A":GOSUB 2870:GOTO 1370
ELSE GOSUB 2870:GOTO 1370
1830 REM *** FIGHT MODE
1840 LOCATE 19,10:PRINT"MONSTER"
1850 MD(1)=MV(MN):MD(2)=MS(MN):MD(3)=MM(MN):MD(4)=MF(MN)
1860 LOCATE 21,11:PRINT MN$(MN)
1870 GOSUB 2560
1880 LOCATE3,18:PRINT MN$(MN):LOCATE3,19:PRINT"FIGHT?"
1890 GOSUB 2460:GOSUB2430
1900 IF IK=2 THEN GOSUB 2820:GOTO 1370
```

```
1910 RESTORE 1920:FOR I=18 TO 20:READ FD$:LOCATE 6,I:PRINT FD$:NEXT
1920 DATA YOURpTURN,1.ATTACK,2.SPELL
1930 GOSUB 2510:GOSUB 2430
1940 ON IK GOTO 1950,1960
1950 VY=MD(1):DM=INT(ID(2)/MD(4))*10:HI=2:GOSUB 2700:GOTO 2080
1960 RESTORE 1970:FOR I=18 TO 20:READ FD$:LOCATE 6,I:PRINT FD$:NEXT
1970 DATA WHICH?,1.ATTACK,2.GUARD
1980 GOSUB2510:GOSUB 2430:IF IK=2 THEN 2120
1990 RESTORE 2000:FOR I=18 TO 20:READ FD$:LOCATE 6,I:PRINT FD$:NEXT
2000 DATA WHICH?,1.FREESE,2.SPARK
2010 GOSUB2510:GOSUB2430
2020 IF IK=1 AND FR=1 THEN 2050
2030 IF IK=2 AND SP=1 THEN2050
2040 LOCATE 3,21:PRINT"CAN'TpUSE.":GOSUB 2680:GOSUB 2430:GOTO 2190
2050 VY=MD(1):DM=INT(IK*ID(2)*ID(3)/MD(3))*3
2060 IF ID(1)-IK*50<1 THEN 2040
2070 ID(1)=ID(1)-IK*50:GOSUB 2610:GOSUB 2740
2080 IF DI<>1 THEN MD(1)=VY:GOSUB 2560:GOTO 2190
2090 LOCATE 3,21:PRINT"YOUpKILLED.":GOSUB 2680:GOSUB2770:GOSUB 2820
2100 ID(1)=ID(1)+MS(MN):IF ID(1)>VM(LE)THENID(1)=VM(LE)
2110 GOSUB 2610:GOSUB 2430:GOTO 1370
2120 RESTORE 2130:FOR I=18 TO 20:READ FD$:LOCATE 6,I:PRINT FD$:NEXT
2130 DATA WHICH?,1.GUARD,2.D.DOWN
2140 GOSUB 2510:IF IK=1 AND GU=1 THEN 2160
2150 IF IK=2 AND DD=1 THEN 2160 ELSE 2040
2160 IF ID(1)-200*IK<1 THEN 2040
2170 ID(1)=ID(1)-IK*200:MD(IK*2)=INT(MD(IK*2)/2+.5)
2180 LOCATE 3,21:PRINT"USEDpSPELL.":GOSUB 2610:GOSUB 2560:GOSUB 2680:GOSUB2430
2190 REM *** MONSTER'S TURN
2200 LOCATE 3,21:PRINT"MONSTER":GOSUB2680:GOSUB2430
2210 MA=INT(RND(1)*32767)MOD5
2220 IF MA<>3 THEN 2250
2230 LOCATE3,21:PRINT"USEDpSPELL":GOSUB2680:GOSUB2430
2240 VY=ID(1):HI=5:DM=INT(MD(2)*MD(3)/ID(3)):GOSUB 2740:GOTO 2260
2250 VY=ID(1):DM=(INT(MD(2)/ID(4)+.5)):GOSUB 2700
2260 IF DI=1 THEN 2280
2270 ID(1)=VY:GOSUB2610:GOTO 1910
2280 REM *** DIE
2290 RE=RE-1:LOCATE3.2:PRINT"YOUpDIE.":FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOSUB 2430
2300 IF RE<1 THEN 2330
2310 PUTSPRITE 0,(0,208)
2320 GOSUB2360:GOSUB2430:GOSUB2820:GOSUB2860:GOTO1370
2330 PUTSPRITE 0,(0,208):CLS
2340 LOCATE 11,10:PRINT"GAMEpOVER":LOCATE12,12:PRINT"REPLAY?"
2350 GOSUB 2460:IF IK=1 THEN RUN ELSE CLS:END
2360 REM *** MAZE
2370 PUTSPRITE0,(0,208):PLAY PL$
2380 FORI=0TO 5:FOR J=0 TO 5
2390 B$=MID$(AR$(AN),6*I+J+1,1)
2400 IN=ASC(B$)-64
2410 LOCATE 2+J*2,4+I*2:PRINT B$(IN)
2420 P(J+1,I+1)=IN:NEXT J,I:RETURN
2430 REM *** CLEAR 1
2440 FOR I=17 TO 22:LOCATE 2,I
2450 PRINT STRING$(17,"p"):NEXT:RETURN
2460 REM *** Y OR N
2470 IK$=INKEY$
2480 IF IK$="Y" THEN IK=1:RETURN
2490 IF IK$="N" THEN IK=2:RETURN
2500 GOTO 2470
2510 REM *** 1 OR 2
2520 IK$=INKEY$
2530 IF IK$="1" THEN IK=1:RETURN
2540 IF IK$="2" THEN IK=2:RETURN
2550 GOTO 2520
2560 REM *** MONSTER
2570 RESTORE2580:FORI=11TO15:READFD$:LOCATE16,I:PRINTFD$:NEXT
2580 DATA NAME,VITALITY,STRENGTH,M.POINT,DEFENSE
2590 FOR I=12 TO 15:LOCATE25,I:PRINT"pppp":LOCATE 25,I:PRINTRIGHT$(STR$(MD(I-11)
),LEN(STR$(MD(I-11)))-1)
2600 NEXT:RETURN
2610 REM *** MY DATA
2620 RESTORE2630:FORI=3TO8:READFD$:LOCATE16,I:PRINTFD$:NEXT
2630 DATA NAME,VITALITY,STRENGTH,M.POINT,DEFENSE,LEVEL
2640 LOCATE 21,3:PRINTNA$
2650 FOR I=4 TO 8:LOCATE 25,I:PRINT"pppp"
```

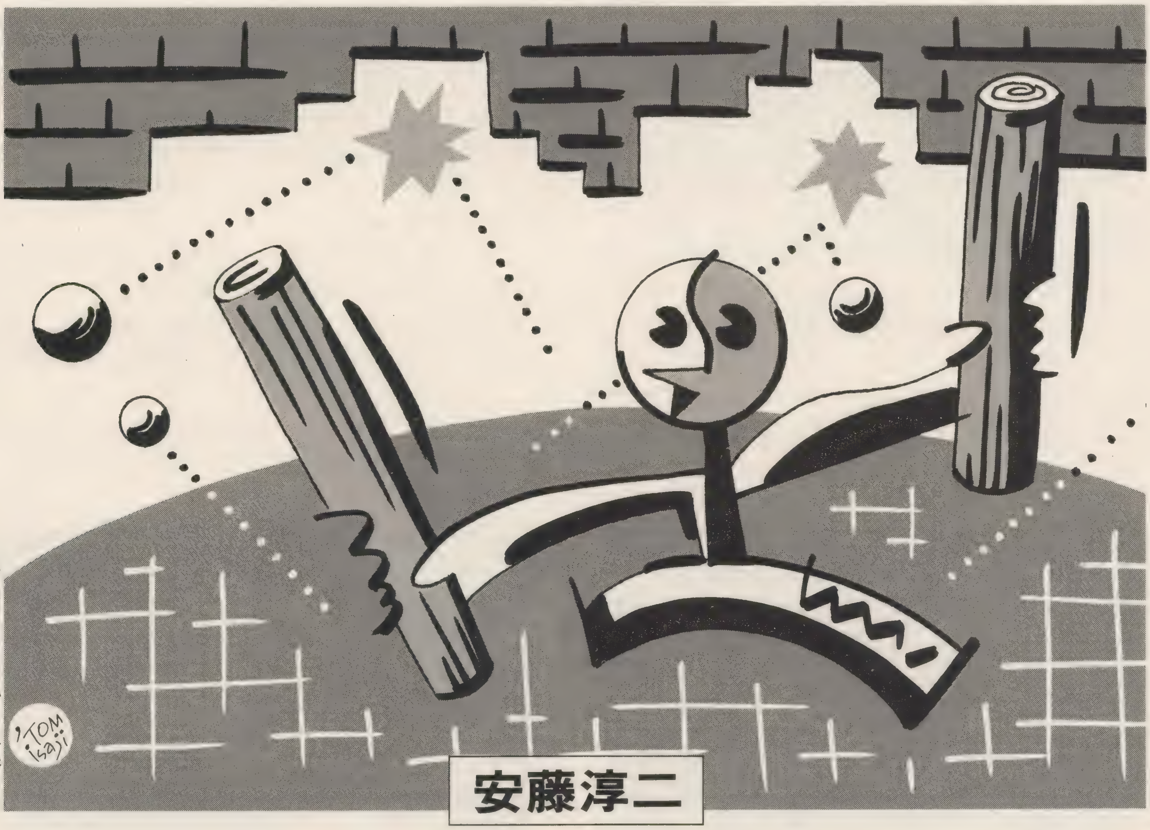
リスト続く

```
266Ø LOCATE 25,I:PRINT RIGHT$(STR$(ID(I-3)),LEN(STR$(ID(I-3)))-1)
267Ø NEXT:RETURN
268Ø REM *** LOOP
269Ø FOR I=Ø TO 3ØØ:NEXT:RETURN
27ØØ REM *** CHECK
271Ø HM=INT(RND(-TIME)*255)MOD HI
272Ø IF HM=1 THEN 274Ø
273Ø LOCATE 6,19:PRINT"MISS":PLAY"SØM2ØØØ08C4":DI=Ø:GOSUB 268Ø:GOSUB 243Ø:RETURN
274Ø LOCATE 6,18:PRINT"HITp"+RIGHT$(STR$(DM),LEN(STR$(DM))-1):VY=VY-DM:PLAY"SØM5
ØØØ04D16G4."
275Ø IF VY<1 THEN DI=1:RETURN
276Ø DI=Ø:GOSUB 268Ø:GOSUB243Ø:RETURN
277Ø REM ***
278Ø MK(MN)=MK(MN)-1:IF MK(MN)>Ø THEN GOSUB 28ØØ:RETURN
279Ø IF MK(15)<1THEN 293Ø ELSE GOSUB 28ØØ:LE=LE+1:GOSUB286Ø:IN=MN:GOSUB243Ø:GOSU
B282Ø:GOTO 16ØØ
28ØØ REM *** CLEAR 2
281Ø MID$(AR$(AN),X+(Y-1)*6)="A":P(X,Y)=1:RETURN
282Ø REM *** CLEAR 3
283Ø FORI=1ØTO15
284Ø LOCATE15,I:PRINTSTRING$(15,"p")
285Ø NEXT:RETURN
286Ø ID(1)=VM(LE):ID(2)=SM(LE)+SW*1ØØ+HH*1ØØ:ID(3)=MP(LE)+CR*5:ID(4)=DM(LE)+SH*2
+AM*2+HE*2:ID(5)=LE:GOSUB261Ø:RETURN
287Ø ' ***
288Ø IX=2Ø+(IN MOD 5)*2
289Ø IY=17+(IN ¥ 5)*2
29ØØ LOCATE IX,IY:PRINTCHR$(132+IN*4);CHR$(134+IN*4)
291Ø LOCATE IX,IY+1::PRINTCHR$(133+IN*4);CHR$(135+IN*4)
292Ø RETURN
293Ø PLAY PL$+PL$+PL$+PL$+"M1ØØØØF1":FORI=ØTO5Ø8Ø:NEXT:POKE&HF922,Ø:POKE&HF923,&
H18
294Ø VDP(2)=6:CLS:LOCATE11,12:PRINT"YOUpWIN!":POKE&HF922,Ø:POKE&HF923,&H8:KEY1,C
HR$(12)+"SCREEN1"+CHR$(13)
```

PC-8801mkIISRシリーズ[BASIC+マシン語]

ブロックが脳裏に焼きついてはなれない

HUNTER



イラスト／ツトム・イサジ

安藤淳二

88のゲームもすごいぞ!

今月のオリジナルプログラムは、かなり力作ぞろいで、熱中してプレイできるものばかりです。力作がそろいすぎて、優秀賞を選出するのに、かなり迷ったようです。今回、PCシリーズのゲームのなかから選ばれたこの「HUNTER」も優秀賞をとってもおかしくはなかったかもしれません。

このゲームは、昨年からブームを起こしたリメイク版ブロックくずしのオリジナル版という感じです。反射神経型ゲームの代名詞ともいえるブロックくずしもアイデアしだいで思考力を必要とする多彩なアクションゲームとなりますが、どのような味つけをするかが、プログラマーの腕の見せどころでしょう。この「HUNTER」も過去に発表されているリメイクブロックくずしとはひと味ちがう味つけをしています。アルカノイドにはまってしまったようなプレイヤーは、きっとこの「HUNTER」で燃えるでしょう。

とりあえずくずせ!

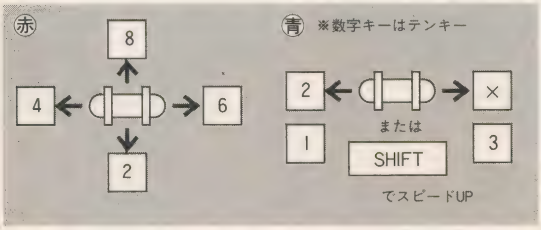
ブロックくずしにルールの説明は不要でしょうが、いろいろな機能があるのでその解説をふくめて、ゲーム内容を説明していきましょう。

この「HUNTER」には、いわゆる〝バー〟が2つ登場します。操作は別のキーで行いますので、2人同時プレイもできますが、やはり、1人で両方操作したほうが、さまざまなテクニックが使用できますし、右脳の鍛練には非常に効果があるのではないでしょーか。この2つのバーはまったく同じものではなく、赤いバーは8方向に移動が可能です。ところが移動速度がおそく、ボールに追いつけない場合があります。青いバーは逆に、画面の下のほうで左右2方向に移動するだけですがSHIFTキーでスピードUPす

ることができます。またバーのサイドに触れたときのボールの飛び方にもちがいがあります。赤の場合はサイドに当たった場合も、すなおに入射角、反射色を守るのですが、青の場合は、入射角のほうに飛んで行きます。

ブロックにもいろいろな種類があります。1発当てればこわれるカラーブロック、何発か当てないとこわれないシルバーブロック、何十発か当てないとこわれないゴールドブロック、途中の面から登場する謎のブロックです。なお、ゴールドブロックはこわさなくても面クリアできます。

キー操作



バーの操作以外のキー操作は、ESCキーでポーズのON/OFF、スピードの調節は、ファンクションキーのF1〜F5で、F1が最も速くF5が最もおそくなります。通常はF3に設定してあり、F2ではいちばんなめらかに動き、F5ではボールなどがブレますが、どんなにむずかしい面でもクリアできるでしょう。

GAME OVERの表示のときにF1を押すとコンティニューになりますので、ひたすら面クリアをねらうときは利用しましょう。ちなみに面数は全40面です（まだ私は最後まで行けない）。両方のバーを両手で操作するか片手で操作するかは個人の好みですが、やはり両手のほうが、いろいろなテクニックが使用できると思います。ボールの発射は、スペースバーです。2人でプレイするときは、やはりコンビネーションのよさが必要になります。

プログラムの入力方法

このゲームのプログラムは、ローダー以外はマシン語データ（ステージやキャラクターのデータもある）です。全部で7つのプログラムに分割されています。

- "HUNTER. BAS"

「HUNTER」のローダープログラムです。BASICですので入力したらそのままSAVE "HUNTER. BAS" ⏎としてください。

- "HUNTER. obj"

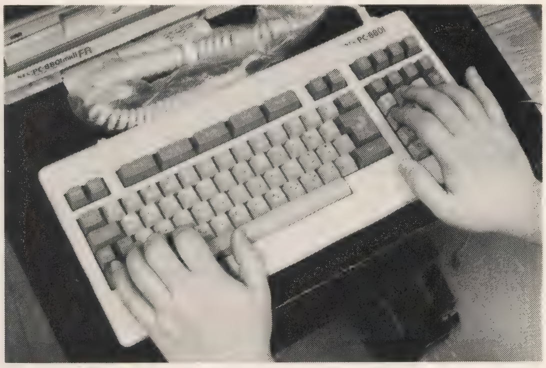
「HUNTER」のメインプログラムです。マシン語ですので必ずチェックサムで確かめるようにしてください。プログラムアドレスは、&HB900〜&HD530で、セーブは、BSAVE "HUNTER. obj" ,&HB900, &H1C30⏎です。

- "STAGE. DAT"

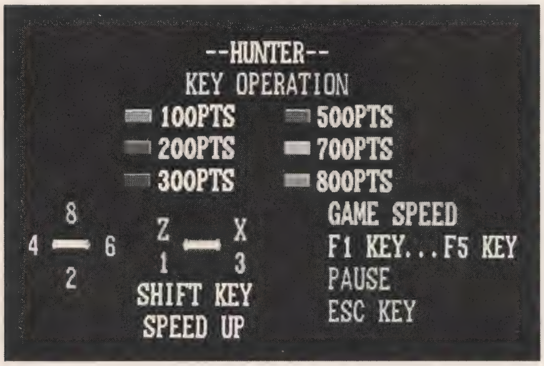
ステージ・データです。&HC000から入力します。セーブはBSAVE "STAGE. DAT" &HC000, &H2120⏎

- "CHARA. DAT"

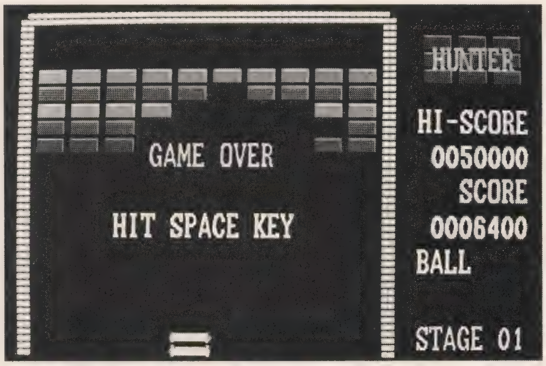
▲タイトル画面。サウンドもなかなかグー。



▲両手操作が必殺技を生む。



▲キーオペレーション。見やすいでしょ。



▲スピードが速いと1面でこうなる。

キャラクター・データです。&HC000から入力して、4K以内に終了します。セーブは、BSAVE"CHARA. DAT", &HC000, &H1000⏎です。

● "MUSIC. DAT"

音楽のデータです。&HC000から入力します。セーブは、BSAVE"MUSIC. DAT",&HC000, &H1000⏎です。

● "bpdata. obj"

ブロックのパターンデータです。&HC000から入力します。セーブは、BSAVE "bpdata. obj" ,&HC000, 300⏎です。

● "MENDM. obj"

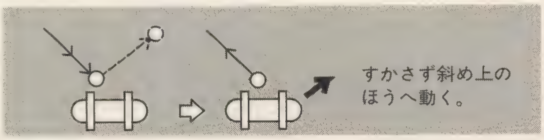
デモ画面のデータなのです。&HC000から入力します。セーブはBSAVE "MENDM. obj" ,&HC000, 300⏎。

と、以上7つのプログラムの入力について簡単な説明をつけておきましたが、かなり長いので入力する人はがんばって入力してほしいと思います。作者の話によると、"HUNTER. obj" 以外のプログラムは少々打ちまちがえても、たぶん暴走しないとのことですので、メインプログラムの、"HUNTER. obj" はとくに集中して入力してください。また、セーブする領域は入力する前にモニターの "F" コマンドで0で埋めておいたほうがよいでしょう。

作者が教授する攻略法

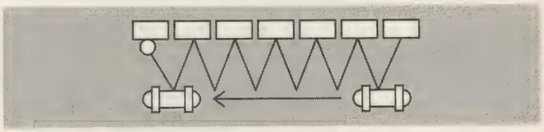
●反射角を変える

これは赤のみに使える技ですが、ボールが自機上面に当たる瞬間に反射角の方角に自機を動かすと、ボールはいつもとは反対に入射角のほうに飛んでいくというテクニックです。



●ドリブル

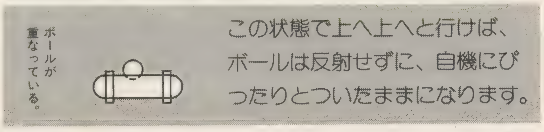
これも赤のみに使える技で、ブロックくずしではわりとポピュラーですが、赤とボールのスピードが同じなので、



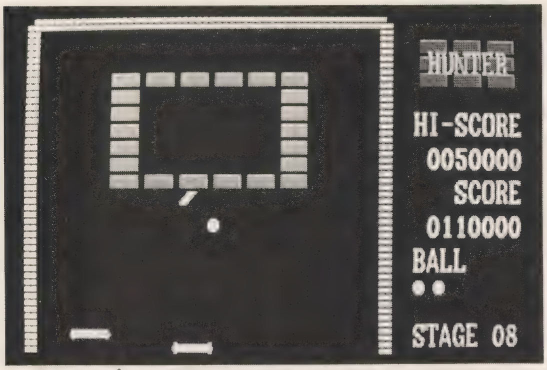
とすると簡単に横一列つぶせます。

●究極奥義 "CARRY"

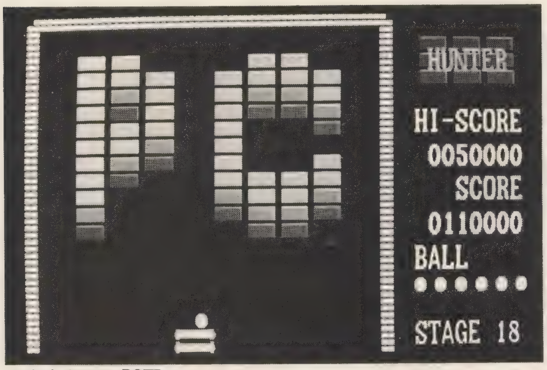
ボールが赤に当たる瞬間に上へ自機を上げると下図のようになることがあります。



と、いうことは、このまま、ブロックのところまで持ち上げていけば、ブロックは次々とくずすことができます(これはスゴイ裏技だが、偶然バグで発見したのだろうか、それとも意図的につけたものなのだろうか?)。



▲ゲッ! ブロックがふえる。



▲おなじみ、PC面。

プログラムについて

このゲームのプログラムは、とくに変わったテクニックは使用していないと思いますが、ALUを使用しているため、旧88への移植はむずかしいとのことです。ROM内のルーチンは使用していないということで、メインプログラムそのものはスッキリしているのではないでしょうか。ただ、プログラムが7つにも分割しているというのは少し問題があるかと思います。プログラムも圧縮の仕方をくふうすれば、もう少しリストが短くなるのではないでしょうか。

作者が最も力を入れたところが、金のブロックのかがやきだそうです。ボールが当たったらすぐ特別なワークエリアに登録するようにし、内部のカウンターを設け、カウンターが0になるまでかがやかせて、0になったらワークエリアを詰めるようにしてあります。

作者の製作裏話

このプログラムは、作者がマシン語で初めて作り上げたゲームだそうです。マシン語に手を出したきっかけは、友人が某マイコン雑誌にのったことに感化されたため、と語っています。ところで、このゲームはアルカノイドに似ていますが、製作当初は、88版『アルカノイド』のようなブロックくずしがなかったので自分で作ってしまおうと考え

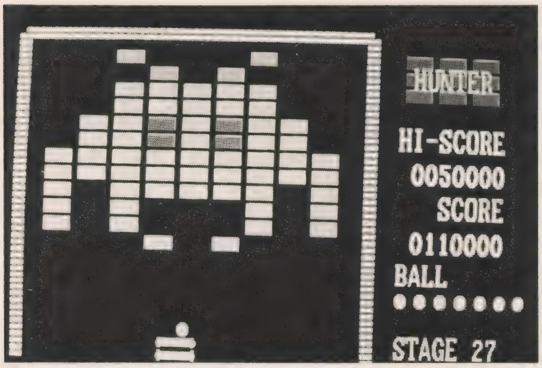
たとのことです。本人は、『アルカノイド』発売にショックを受けたようですが、それにはないアイデアをもりこんでいるのですから別に気にする必要はないと思います。

■ 最後に評価と感想 ■

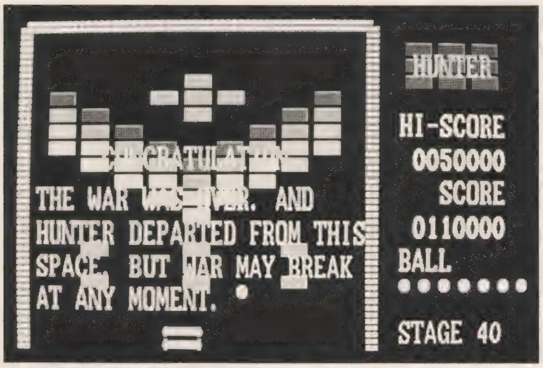
このゲームは、かなり遊べるゲームであると感じます。単純明解なルールで、すぐにのめりこむことができました。スピード、操作性ともに申しぶんないでしょう。音楽や効果音もFM音源でしっかり作ってあり、文字フォントを自作してあったり、ブロックのかがやきなど、かなり手間をかけたあとがうかがえます。

ただやはり、アイデアがオリジナリティーに欠けるといわざるをえないでしょう。アイデアがどこかのゲームに似ていると、見た目の新鮮さがありませんので、プログラムがよくできていても、1本のゲームとしての評価は落ちてしまいます。

しかしながら、作者の安藤君にしてみれば、マシン語で初めて作ったゲームであるわけですので、小手調べで作ったゲームであるといえるでしょうから、今度は新鮮なアイデアで勝負してほしいと思います。がんばってください。



▲インベーダーまで登場。



▲おめでとう！　よくやった。

CHECK SUM プログラムリスト

```
100 REM ﾀﾃ ﾖｺ ﾁｪｯｸｻﾑ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
110 DIM TS(15)
120 PRINT "** ﾀﾃ ﾖｺ ﾁｪｯｸｻﾑ  ﾀﾞﾝﾌﾟ ﾘｽﾄ **"
130 PRINT:INPUT "START ADDRES (HEX)=";ST$
140 PRINT:INPUT "END   ADDRES (HEX)=";ET$
150 SA=VAL("&H"+ST$):EA=VAL("&H"+ET$)
160 FOR J=0 TO 15:TS(J)=0:NEXT J
170 PRINT "Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 ";
180 PRINT "+8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum"
190 FOR I=1 TO 16:YS=0
200 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(SA),4);" ";
210 FOR J=0 TO 15:A=PEEK(SA):TS(J)=TS(J)+A:YS=YS+A
220 SA=SA+1:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(A),2);" ";
230 NEXT J
240 PRINT ": ";RIGHT$("0"+HEX$(YS),2)
250 NEXT I
260 PRINT "-----------------------------";
270 PRINT "------------------------------"
280 PRINT "Sum  ";:YS=0
290 FOR J=0 TO 15:YS=YS+TS(J)
300 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(TS(J)),2);" ";
310 NEXT J
320 PRINT ": ";RIGHT$("0"+HEX$(YS),2)
330 PRINT
340 IF EA>=SA THEN GOTO 160
350 END
```

"HUNTER. BAS"

```
20  CONSOLE ,,0,1:WIDTH 80,25
30  SCREEN 0,0:CLS 2:CLS
40 BLOAD"HUNTER.obj",&HB900
50 BLOAD"bpdata.obj",&HB000
60 BLOAD"MENDM.obj",&HB200
70 BLOAD"MUSIC.DAT",&H1000
```

```
80 BLOAD"CHARA.DAT",&H2000
90 BLOAD"STAGE.DAT",&H4000
110 CLEAR,&HB8FF
120 DEF USR=&HB900
130 A=USR(0)
```

"HUNTER. obJ"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B900 F3 3E 1B D3 31 21 00 10 11 00 A0 01 00 0B ED B0 : DB
B910 3E 19 D3 31 FB 21 F4 01 22 DD BB C3 A2 CB CD 79 : 9C
B920 CA CD F8 BA CD D2 C7 CD C6 C8 CD 69 BB CD 47 C1 : D0
B930 CD AA BD CD 9B C6 2A F4 BB 22 CE BB CD 92 BB CD : CD
B940 74 C1 CD DD C1 CD 1B C0 CD 99 C0 3A C7 BB B7 CA : AB
B950 5A B9 3E 00 32 C7 BB CD DD C1 2A CE BB CD 26 BC : D2
B960 CD 9B C5 CD F3 C9 3A EE BB FE 01 20 C9 AF 32 EE : 50
B970 BB CD 73 CB ED 5B BD BB CD 09 C0 11 F6 BB 3E 00 : 1C
B980 CD F3 BC ED 5B D0 BB CD 09 C0 11 90 25 CD 8A BC : BE
B990 ED 5B D2 BB CD 09 C0 11 20 26 CD 8A BC 21 FF FF : F4
B9A0 CD 26 BC 3A EF BB 3D 32 EF BB FE 00 28 5F 47 1E : 96
B9B0 37 1C 1C 1C 10 FB 16 4E CD 09 C0 11 F6 BB 3E 00 : 90
B9C0 CD F3 BC ED 5B D0 BB D5 CD 09 C0 11 B0 26 CD 8A : F8
B9D0 BC D1 CD FB C0 3E 00 CD 82 C3 ED 5B D2 BB D5 CD : DC
B9E0 09 C0 11 B0 26 CD 8A BC D1 CD FB C0 3E 00 CD 82 : A9
B9F0 C3 21 30 75 CD 26 BC CD 47 C1 CD 74 BB CD 9B C6 : 37
-------------------------------------------------------
Sum  31 E5 16 0B 9C 22 81 91 32 2C B2 EC E5 DD 21 A3 : 89

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BA00 C3 36 B9 47 41 4D 45 5B 4F 56 45 52 00 1E 13 16 : AA
BA10 26 3E 00 21 03 BA CD 91 C9 1E 13 16 26 3E 02 21 : 37
BA20 03 BA CD 91 C9 2A DB BB ED 5B DD BB E5 A7 ED 52 : 4F
BA30 E1 38 1F 22 DD BB 3E 00 1E 3C 16 26 D5 21 16 BB : 8D
BA40 CD 91 C9 2A DD BB CD BB C9 21 E1 BB D1 3E 07 CD : DA
BA50 91 C9 CD 75 BA CD 28 BD 3A F3 BB B7 CA 67 BA 3E : D0
BA60 00 32 F3 BB C3 E0 BA 3A F2 BB FE 0F DA 1E B9 CD : AF
BA70 5D BD C3 A2 CB 1E 0E 16 3A ED 53 F0 BB 21 D2 BA : 5E
BA80 3E 00 32 F2 BB CD 91 C9 ED 5B F0 BB 21 D2 BA 3E : 22
BA90 06 CD 91 C9 21 00 00 2B 7D B4 28 07 DB 09 CB 77 : FF
BAA0 C8 18 F4 21 D2 BA ED 5B F0 BB 3E 00 CD 91 C9 21 : FA
BAB0 00 80 2B 7D B4 28 0F DB 09 CB 77 C8 CB 4F 20 F2 : 2D
BAC0 3E 01 32 F3 BB C9 3A F2 BB 3C 32 F2 BB FE 0F C8 : BF
BAD0 18 B6 48 49 54 5B 53 50 41 43 45 5B 4B 45 59 00 : BE
BAE0 CD 52 BB CD D2 C7 CD C6 C8 CD 69 BB CD 47 C1 CD : 2E
BAF0 AA BD CD 9B C6 C3 36 B9 2A DD BB CD BB C9 21 E1 : 5C
-------------------------------------------------------
Sum  61 DA D5 14 18 CF 05 5A A3 85 A0 19 32 16 1C 14 : C3

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BB00 BB 1E 3C 16 26 3E 07 CD 91 C9 1E 3C 16 3A 21 16 : 9E
BB10 BB 3E 00 CD 91 C9 3C 3C 3C 3C 3C 00 21 00 00 22 : 8F
BB20 DB BB CD BB C9 21 E1 BB 1E 3C 16 3A 3E 07 CD 91 : F1
BB30 C9 1E 46 16 5A 21 16 BB 3E 00 D5 CD 91 C9 3E 01 : 08
BB40 32 EC BB 26 00 6F CD BB C9 21 E4 BB 3E 04 D1 CD : 5F
BB50 91 C9 3E 00 32 ED BB 32 EE BB 32 F3 BB 3E 03 32 : A0
BB60 EF BB 21 98 08 22 F4 BB C9 CD 2E C1 3E 01 32 C0 : F2
BB70 BB CD A5 C0 1E 19 16 58 ED 53 BD BB 3E BE 32 BF : 37
BB80 BB CD 09 C0 11 F6 BB 3E 07 CD F3 BC 3E 00 32 D6 : 1A
BB90 BB C9 ED 5B BD BB D5 CD 09 C0 22 C1 BB D1 3A BF : 17
BBA0 BB CD 0D BE CD 09 C0 E5 2A C1 BB 11 F6 BB 3E 00 : 74
BBB0 CD F3 BC E1 11 F6 BB 3E 07 CD F3 BC C9 20 20 20 : 09
BBC0 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 50 41 47 45 20 DD : 5A
BBD0 CB 00 4E C8 21 88 C0 46 23 7E CD EA B9 23 10 F9 : CD
BBE0 2A EE CE CD D1 C3 3E 0D CD EA B9 3E 0D CD EA B9 : BD
BBF0 2A EE CE 23 22 EE 0F E0 3F F8 7F FC 7F FC 7F FC : B0
-------------------------------------------------------
Sum  C4 C4 D7 C4 12 E9 04 00 26 D8 5E 1C BF E8 C7 88 : 90

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BC00 7F FC 3F F8 0F E0 0F E0 3F F8 7F FC 7F FC 7F FC : 38
BC10 7F FC 3F F8 0F E0 0F E0 3F F8 7F FC 7F FC 7F FC : 38
BC20 7F FC 3F F8 0F E0 7C B5 C8 2B 18 FA EB F3 3E 1B : 0E
BC30 D3 31 0E 5C 06 03 ED 79 D5 C5 06 08 C5 ED A0 ED : C4
BC40 A0 EB 01 4E 00 09 EB C1 10 F2 C1 D1 0C 10 E7 ED : 13
BC50 79 3E 19 D3 31 FB C9 EB F3 F5 3E 1B D3 31 F1 0E : C7
BC60 5C 06 03 ED 79 D5 C5 06 08 C5 ED A0 ED A0 ED A0 : DF
BC70 ED A0 EB 01 4C 00 09 EB C1 10 EE C1 D1 0C 10 E3 : 09
BC80 ED 79 F5 3E 19 D3 31 F1 FB C9 EB F3 F5 3E 1B D3 : 6A
BC90 31 F1 0E 5C 06 03 ED 79 D5 C5 06 08 C5 ED A0 ED : E2
BCA0 A0 ED A0 ED A0 ED A0 ED A0 EB 01 4A 00 09 EB C1 : BF
BCB0 10 EA C1 D1 0C 10 DF ED 79 3E 19 D3 31 FB C9 F3 : FF
BCC0 F5 3E 3B D3 31 DB 32 CB F7 D3 32 3E 80 D3 35 F1 : FD
BCD0 D3 34 06 10 C5 ED A0 ED A0 01 4E 00 EB 09 EB C1 : EB
BCE0 10 F2 AF D3 35 DB 32 CB B7 D3 32 D3 5F 3E 39 D3 : C9
BCF0 31 FB C9 EB F3 F5 3E 1B D3 31 DB 32 CB F7 D3 32 : F9
-------------------------------------------------------
Sum  89 94 F0 4C 12 E7 E8 6D F1 2B 8E A2 CB 05 4C A9 : B8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BD00 3E 80 D3 35 F1 D3 34 06 08 C5 ED A0 ED A0 01 4E : FA
BD10 00 EB 09 EB C1 10 F2 AF D3 35 DB 32 CB B7 D3 32 : ED
BD20 D3 5F 3E 19 D3 31 FB C9 F3 DB 32 CB F7 D3 32 3E : 56
BD30 80 D3 35 3E 00 D3 34 21 82 C2 06 BF C5 E5 36 FF : D6
BD40 54 5D 13 01 32 00 ED B0 E1 11 50 00 19 C1 10 EC : AC
BD50 AF D3 35 DB 32 CB B7 D3 32 D3 5F FB C9 F3 3E 5C : CE
BD60 4F ED 79 21 00 C0 11 01 C0 01 7F 3E 36 00 ED B0 : F9
BD70 3C FE 5F 20 EB D3 5F FB C9 06 14 C5 F3 DB 32 F5 : 6E
BD80 CB F7 D3 32 3E 06 D3 34 3E 90 D3 35 11 80 C7 21 : 61
BD90 D0 C7 01 00 37 ED B0 AF D3 35 F1 D3 32 D3 5F FB : 46
BDA0 C1 21 00 42 CD 26 BC 10 D2 C9 1E 00 16 00 06 18 : D0
BDB0 14 14 14 14 D5 C5 CD 09 C0 11 00 2D CD 2C BC C1 : 34
BDC0 D1 10 ED 06 18 16 00 1E 35 14 14 14 14 D5 C5 CD : 0C
BDD0 09 C0 11 00 2D CD 2C BC C1 D1 10 ED 1E 00 16 00 : 7F
BDE0 06 1A 1C 1C D5 C5 CD 09 C0 11 00 2D CD 2C BC C1 : 3C
BDF0 D1 10 EF 11 00 00 CD 09 C0 11 30 2D CD 2C BC 1E : B8
-------------------------------------------------------
Sum  40 A5 60 4F 05 CB 3B 06 05 28 78 EA 71 4A E4 4B : 1E

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BE00 35 16 00 CD 09 C0 11 60 2D CD 2C BC C9 ED 5B BD : 02
BE10 BB 47 CB 40 C2 42 BE 15 C5 D5 CD FB C0 D1 C1 CD : 65
BE20 FB BF B7 C2 3A BE 23 CD FB BF B7 C2 3A BE 7A FE : BE
BE30 03 20 0F 14 CB 90 CB C0 18 08 CD EA BE 14 CB 90 : 30
BE40 CB C0 CB 50 C2 76 BE 14 D5 C5 14 14 14 CD FB C0 : 0E
BE50 C1 D1 CD FB BF B7 C2 6E BE 23 CD FB BF B7 C2 6E : 4F
BE60 BE 7A FE 61 38 10 15 3E 01 32 EE BB 18 08 CD EA : E5
BE70 BE 15 CB 80 CB D0 CB 60 C2 AB BE 1D C5 D5 CD FB : 8E
BE80 C0 D1 C1 CD FB BF B7 C2 A3 BE C5 01 F0 00 09 C1 : 33
BE90 CD FB BF B7 C2 A3 BE 7B FE 01 20 0F 1C CB B0 CB : 6C
BEA0 E0 18 08 CD EA BE 1C CB B0 CB E0 CB 70 C2 E1 BE : 53
BEB0 1C D5 C5 1C CD FB C0 C1 D1 CD FB BF B7 C2 D9 BE : 83
BEC0 C5 01 F0 00 09 C1 CD FB BF B7 C2 D9 BE 7B FE 34 : C4
BED0 38 0F 1D CB F0 CB A0 18 08 CD EA BE 1D CB F0 CB : C2
BEE0 A0 ED 53 BD BB 78 32 BF BB C9 D5 C5 47 FE FF CA : ED
BEF0 8B BF FE FE CA 81 BF DD 21 A5 C3 DD 23 DD 23 DD : 93
-------------------------------------------------------
Sum  A7 D1 9D 02 46 FD CC 9A 20 77 0E 1D A9 61 3B D9 : A0

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BF00 23 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 10 F0 DD 56 04 DD 5E : 95
BF10 05 CD 3A C6 DD 5E 00 DD 56 01 DD 4E 02 79 32 DF : F8
BF20 BB DD 35 03 DD 7E 03 B7 C2 91 BF D5 CD 09 C0 11 : 73
BF30 60 B0 CD 57 BC D1 CD FB C0 3E 00 CD 0D C1 2A DB : 27
BF40 BB CD BB C9 21 E1 BB 1E 3C 16 3A 3E 70 CD 91 C9 : 48
BF50 3A DF BB 2A DB BB 5F 16 00 19 22 DB BB CD BB C9 : 2B
BF60 21 E1 BB 1E 3C 16 3A 3E 07 CD 91 C9 3A EB BB 3D : F0
BF70 32 EB BB FE 00 28 03 C1 D1 C9 3E 01 32 ED BB 18 : 8D
BF80 F6 CD 6C C6 C1 D1 CB D0 CB 80 C9 CD 6C C6 C1 D1 : C7
BF90 C9 3A D6 BB 3C 32 D6 BB 47 00 21 C5 BF 23 23 23 : E8
BFA0 23 10 FA 73 23 72 23 79 FE 06 20 08 36 01 23 36 : 8D
BFB0 01 C3 77 BF 79 FE 07 20 08 36 02 23 36 01 C3 77 : 6C
BFC0 BF 36 03 23 36 01 C3 77 BF B7 F5 C4 92 B9 CD 42 : 15
BFD0 C0 F1 C4 8B B9 3A EB CE B7 28 08 CD 3B C5 CD 46 : 73
BFE0 C5 18 D2 11 FE CE 1A C6 01 27 12 13 1A CE 00 27 : C8
BFF0 12 C9 DD CB 06 46 C8 23 23 23 23 F3 3E 3B D3 31 : 93
-------------------------------------------------------
Sum  C4 91 74 49 5D 26 A5 F1 C1 8A F5 04 85 2B F2 91 : A2

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 7E F5 3E 39 D3 31 F1 FB C9 21 00 C0 7A B7 28 07 : E4
C010 01 A0 00 09 3D 20 FC 16 00 19 C9 F3 DB 09 FE FF : CF
C020 CA 86 C0 CB 7F C2 40 C0 DB 09 CB 7F CA 28 C0 DB : D7
C030 09 CB 7F C2 2F C0 DB 09 CB 7F CA 36 C0 C3 97 C0 : 0C
C040 CB 4F C2 4E C0 21 08 07 22 F4 BB C3 97 C0 CB 57 : 27
C050 C2 5C C0 21 9E 07 22 F4 BB C3 97 C0 CB 5F C2 6A : E5
C060 C0 21 98 08 22 F4 BB C3 97 C0 CB 67 C2 78 C0 21 : B9
C070 F0 0A 22 F4 BB C3 97 C0 CB 6F C2 97 C0 21 A0 0F : 08
C080 22 F4 BB C3 97 C0 DB 0A CB 5F C2 97 C0 CB 67 C2 : 07
C090 97 C0 3E 01 32 ED BB FB C9 F3 DB 08 CB 77 C0 3E : 4A
C0A0 01 32 C7 BB C9 DD 21 A7 C3 DD 46 00 DD 23 DD 23 : 09
C0B0 DD 23 DD 23 DD 23 DD 5E 00 DD 56 01 C5 DD 46 02 : 59
C0C0 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 DD 23 D5 C5 : 9A
C0D0 CD 09 C0 C1 E5 21 E0 AF 11 20 00 19 10 FD 54 5D : F4
C0E0 E1 CD 57 BC D1 CD FB C0 3A C0 BB CD 0D C1 C1 3C : 67
C0F0 32 C0 BB 10 C1 3E 01 32 C0 BB C9 21 00 00 7A B7 : 85
-------------------------------------------------------
Sum  E3 7E 05 8C BC AE D1 26 ED 72 D7 B3 EA 86 18 CC : 90

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 28 07 01 50 00 09 3D 20 FC 16 00 19 C9 F3 F5 3E : 00
C110 3B D3 31 F1 06 04 C5 77 23 77 23 77 23 77 23 01 : 68
C120 4C 00 09 C1 10 F0 F5 3E 39 D3 31 F1 FB C9 F3 3E : 6C
C130 3B D3 31 3E 00 21 00 00 77 11 01 00 01 00 20 ED : 35
C140 B0 3E 39 D3 31 FB C9 1E 16 16 5C ED 53 D0 BB CD : 2D
C150 09 C0 11 90 25 CD 8A BC 1E 16 16 60 ED 53 D2 BB : 19
C160 D5 CD 09 C0 11 20 26 CD 8A BC D1 CD FB C0 3E FE : 6A
C170 CD 82 C3 C9 CD 46 C2 32 C8 BB FE FF 20 19 ED 5B : E3
C180 D0 BB CD 09 C0 11 90 25 CD 8A BC 2A CE BB 11 2C : EA
C190 01 ED 52 22 CE BB C9 ED 5B D0 BB D5 CD 09 C0 22 : 14
C1A0 C5 BB D1 D5 CD FB C0 3E 00 CD 82 C3 D1 3A C8 BB : 8C
C1B0 CD 73 C2 D5 CD FB C0 3E FF CD 82 C3 D1 CD 09 C0 : 15
C1C0 E5 2A C5 BB 11 B0 26 CD 8A BC E1 11 90 25 CD 8A : 87
C1D0 BC 2A CE BB 11 58 02 ED 52 22 CE BB C9 CD 5B C2 : 77
C1E0 32 C8 BB FE FF 20 19 ED 5B D2 BB CD 09 C0 11 20 : 87
C1F0 26 CD 8A BC 2A CE BB 11 2C 01 ED 52 22 CE BB C9 : DD
-------------------------------------------------------
Sum  A1 B9 0C 31 BD 04 07 F4 DF B9 68 0A 04 7A 79 49 : 9D
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 ED 5B D2 BB D5 CD 09 C0 22 C5 BB D1 D5 CD FB C0 : 10
C210 3E 00 CD 82 C3 D1 3A C8 BB CD 39 C3 D5 CD FB C0 : 04
C220 3E FE CD 82 C3 D1 CD 09 C0 E5 2A C5 BB 11 B0 26 : 2B
C230 CD 8A BC E1 11 20 26 CD 8A BC 2A CE BB 11 58 02 : 7C
C240 ED 52 22 CE BB C9 F3 DB 00 F6 AB 47 DB 01 F6 FE : 39
C250 A0 47 DB 09 CB 27 F6 7F A0 FB C9 F3 DB 05 0F 0F : 87
C260 F6 BF 47 DB 05 07 07 F6 EF A0 47 DB 00 07 07 07 : A6
C270 A0 FB C9 ED 5B D0 BB 47 CB 40 C2 A8 C2 15 C5 D5 : 64
C280 CD FB C0 D1 C1 CD FB BF B7 C2 A7 C2 23 23 CD FB : 91
C290 BF B7 C2 A7 C2 23 23 23 CD FB BF B7 C2 A7 C2 7A : ED
C2A0 FE 03 20 04 14 18 01 14 CB 50 C2 DB C2 14 D5 C5 : 8E
C2B0 14 14 14 CD FB C0 C1 D1 CD FB BF B7 C2 DA C2 23 : 15
C2C0 23 CD FB BF B7 C2 DA C2 23 23 23 CD FB BF B7 C2 : 28
C2D0 DA C2 7A FE 61 38 04 15 18 01 15 CB 60 C2 05 C3 : A9
C2E0 1D C5 D5 CD FB C0 D1 C1 CD FB BF B7 C2 04 C3 C5 : 5D
C2F0 01 F0 00 09 C1 CD FB BF B7 C2 04 C3 7B FE 01 20 : 1C
-------------------------------------------------------
Sum  12 43 35 1B B8 A5 6B 13 5C ED A7 01 99 19 75 58 : F0
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 04 1C 18 01 1C CB 70 C2 34 C3 1C D5 C5 1C 1C 1C : 53
C310 1C 1C CD FB C0 C1 D1 CD FB BF B7 C2 33 C3 C5 01 : 0E
C320 F0 00 09 C1 CD FB BF B7 C2 33 C3 7B FE 30 38 04 : 95
C330 1D 18 01 1D ED 53 D0 BB C9 ED 5B D2 BB 47 CB 60 : 2E
C340 C2 5B C3 1D C5 D5 CD FB C0 D1 C1 CD FB BF B7 C2 : B1
C350 5A C3 7B FE 01 20 04 1C 18 01 1C CB 70 C2 7D C3 : 49
C360 1C D5 C5 1C 1C 1C 1C 1C CD FB C0 C1 D1 CD FB BF : E3
C370 B7 C2 7C C3 7B FE 30 38 04 1D 18 01 1D ED 53 D2 : 02
C380 BB C9 F3 F5 3E 3B D3 31 F1 06 04 C5 77 23 77 23 : DD
C390 77 23 77 23 77 23 77 23 01 4A 00 09 C1 10 EC F5 : 6E
C3A0 3E 39 D3 31 F1 FB C9 28 0B 3D 06 56 28 06 3D 06 : 6D
C3B0 5E C4 AF C9 C3 8E C6 EB 7D FE 31 20 07 7B FE B8 : A0
C3C0 C0 C3 6C C6 FE 89 C0 CB 42 C8 7B E6 38 FE 30 C8 : 60
C3D0 CB 58 06 40 20 01 04 B0 47 C3 8E C6 C0 CB 6A C8 : 59
C3E0 E6 30 B0 47 C3 51 C6 C0 FE 30 C0 CD 55 C8 C4 AF : F2
C3F0 C9 4F E6 38 B9 C4 AF C9 B0 47 C3 63 C6 C0 FE 30 : FC
-------------------------------------------------------
Sum  24 88 62 6B F6 6F FF D7 14 19 6D 5E 84 96 60 DC : 02
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 C0 2A E9 CE 22 FA CE C3 7A C9 C0 B7 28 09 FE 30 : 67
C410 C0 2A E9 CE 22 09 CF DD CB FF 46 28 13 DD CB 00 : 6B
C420 46 20 0A DD CB 00 4E 20 07 DD CB 00 C6 CD 2A C4 : B6
C430 C3 3A BD C0 FE 30 C0 2A FA CE EB 2A E9 CE 19 22 : 61
C440 FA CE 18 31 C0 FE 30 C0 21 A6 D0 CD B4 C9 FE 3A : D8
C450 C2 92 C9 2A E9 CE 22 FC CE EB DD CB FF 46 20 15 : F7
C460 2A F8 CE 3A F6 CE B7 28 09 2B 2B CB FE 23 23 11 : 4C
C470 00 00 73 23 72 C3 67 C6 DD CB 05 C6 C9 DD CB 05 : E1
C480 CE C9 DD CB 05 D6 C9 3E 08 21 3E 10 21 3E 20 DD : F4
C490 B6 05 DD 77 05 2A FC CE 22 FA CE FD 21 26 D0 06 : 0C
C4A0 03 AF CD 9E C6 10 FA C3 2A BD DD CB 05 E6 C9 06 : F9
C4B0 06 11 47 D0 D5 3E 20 12 13 10 FC D1 CD E9 C9 FE : E0
C4C0 3F D8 FE 5B D0 4F 78 FE 06 28 04 79 12 13 04 23 : FC
C4D0 7E FE 30 D8 FE 3A 20 02 23 C9 38 E9 FE 41 D8 FE : 00
C4E0 5B D0 18 E1 7E FE 20 C0 23 18 F9 CD DD CA DD CB : D0
C4F0 FF 46 20 44 38 38 0E 0B E5 09 ED 5B E7 CE B7 ED : C1
-------------------------------------------------------
Sum  13 80 EF F9 47 9D C0 40 B3 F4 A0 65 4C AF 0A 3B : 4B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 52 D1 30 47 0E 06 21 47 D0 CD 7F C2 ED B0 CD 85 : E3
C510 C2 EB 22 F8 CE ED 5B FA CE CD A4 44 73 23 72 23 : 85
C520 AF 77 23 77 23 77 23 CD D5 44 22 00 CF C9 2B CD : 15
C530 A4 44 CB FE CD D5 44 C9 2B CD A4 44 CB 7E C4 7D : CA
C540 C9 2B CB 7E CD D5 44 C8 C3 82 C9 CD 8A C3 4C 41 : A0
C550 42 45 4C 20 54 41 42 4C 45 20 4F 56 45 52 0D 87 : 4B
C560 C3 36 BD CD DD CA D2 82 C9 CD A4 44 5E 23 56 CD : A0
C570 D5 44 3A F2 CE FE 14 38 0B FE 18 30 07 2B CD 3D : EA
C580 CA 23 23 23 DD CB 00 66 C8 DD CB FF 46 C8 D5 E5 : 78
C590 23 CD A4 44 5E 23 56 CD D5 44 7A 3A D6 BB FE 00 : D8
C5A0 C8 21 C9 BF 47 C5 5E 23 56 23 D5 E5 46 11 E0 01 : 69
C5B0 21 10 25 19 10 FD 22 D7 BB E1 23 22 D9 BB 46 D1 : 01
C5C0 78 FE 06 CA E9 C5 D5 04 70 05 2A D7 BB 11 60 00 : 6F
C5D0 19 10 FD 22 D7 BB D1 CD 09 C0 ED 5B D7 BB CD 57 : 3F
C5E0 BC 2A D9 BB 23 C1 10 BD C9 54 5D 1B 1B 1B D5 23 : EE
C5F0 E5 D5 EB 5E 23 56 CD FB C0 CD FB BF D1 E1 FE 00 : 3B
-------------------------------------------------------
Sum  12 8F CA 55 30 64 A8 5B 2A 23 69 2D E7 94 A3 F5 : 4D
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 28 17 E5 D5 EB 5E 23 56 13 13 13 CD FB C0 CD FB : 44
C610 BF D1 E1 FE 00 28 02 18 11 E5 D5 EB 5E 23 56 CD : 0B
C620 09 C0 11 60 B0 CD 57 BC D1 E1 01 18 00 ED B0 E1 : 13
C630 3A D6 BB 3D 32 D6 BB C3 E5 C5 7A B3 CA 6C C6 3E : 9F
C640 A4 D3 44 CD 8A CA 7A D3 45 CD 8A CA 3E A0 D3 44 : 84
C650 CD 8A CA 7B D3 45 CD 8A CA 3E 28 D3 44 CD 8A CA : 73
C660 3E 00 D3 45 CD 8A CA 3E F0 D3 45 C9 3E A4 D3 44 : 7F
C670 CD 8A CA 3E 22 D3 45 CD 8A CA 3E A0 D3 44 CD 8A : 06
C680 CA 3E 69 D3 45 CD 8A CA 3E 28 D3 44 CD 8A CA 3E : 86
C690 00 D3 45 CD 8A CA 3E F0 D3 45 C9 11 38 23 CD 3A : BB
C6A0 C6 21 10 27 CD 26 BC 11 0E 24 CD 3A C6 21 10 27 : 35
C6B0 CD 26 BC 11 69 2A CD 3A C6 21 10 27 CD 26 BC 11 : 38
C6C0 0E 24 CD 3A C6 21 10 27 CD 26 BC 11 69 2A CD 3A : B1
C6D0 C6 21 10 27 CD 26 BC 11 38 2B CD 3A C6 21 10 27 : 66
C6E0 CD 26 BC 11 69 2A CD 3A C6 21 10 27 CD 26 BC 11 : 38
C6F0 38 2B CD 3A C6 21 10 27 CD 26 BC 11 0E 2C CD 3A : 89
-------------------------------------------------------
Sum  DC 53 1D BF E0 0E 87 F3 E0 90 66 C2 58 22 5F 1F : 03
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 C6 CD DD C1 21 E8 03 CD 26 BC 2A D0 BB 22 C3 BB : 41
C710 CD 46 C2 FE FF CA 01 C7 ED 5B BD BB CD 09 C0 22 : DC
C720 C1 BB ED 5B C3 BB CD 09 C0 22 C5 BB CD 46 C2 47 : 96
C730 CD 7F C7 ED 5B BD BB CD 09 C0 22 C9 BB ED 5B C3 : 1A
C740 BB CD 09 C0 22 CB BB 2A C1 BB 11 F6 BB 3E 00 CD : 6C
C750 F3 BC 2A C5 BB 11 B0 26 CD 8A BC 2A C9 BB 11 F6 : 08
C760 BB 3E 07 CD F3 BC 2A CB BB 11 90 25 CD 8A BC 2A : 2F
C770 C3 BB 22 D0 BB F3 DB 09 FB CB 77 C8 C3 01 C7 CB : 5D
C780 60 20 25 ED 5B BD BB 1D ED 53 BD BB ED 5B C3 BB : 00
C790 1D ED 53 C3 BB 7B FE 01 20 0E 1C ED 53 C3 BB ED : 4A
C7A0 5B BD BB 1C ED 53 BD BB CB 70 20 25 ED 5B BD BB : E7
C7B0 1C ED 53 BD BB ED 5B C3 BB 1C ED 53 C3 BB 7B FE : ED
C7C0 30 38 0E 1D ED 53 C3 BB ED 5B BD BB 1D ED 53 BD : 2B
C7D0 BB C9 3A EC BB 47 21 2C 3F 11 D4 00 19 10 FD F3 : 36
C7E0 3E 1B D3 31 11 A7 C3 7E 12 23 13 7E 12 23 11 AC : 0E
C7F0 C3 06 46 C5 ED A0 ED A0 4E C5 ED A0 C1 79 FE 01 : C7
-------------------------------------------------------
Sum  2D A8 96 B1 2D 0E 61 2F 3F 5B 19 15 1D AF 49 5D : 21
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 20 19 3E 01 12 13 3E 24 12 13 3E 0E 12 13 3E 00 : D3
C810 12 13 C3 15 C8 C1 10 DB C3 B8 C8 FE 02 20 13 3E : 25
C820 01 12 13 3E 23 12 13 3E 0A 12 13 3E 00 12 13 C3 : 3F
C830 15 C8 FE 03 20 13 3E 01 12 13 3E 22 12 13 3E B5 : ED
C840 12 13 3E 00 12 13 C3 15 C8 FE 04 20 13 3E 02 12 : AF
C850 13 3E 0A 12 13 3E 69 12 13 3E 00 12 13 C3 15 C8 : 4F
C860 FE 05 20 13 3E 01 12 13 3E 23 12 13 3E 9D 12 13 : 20
C870 3E 00 12 13 C3 15 C8 FE 06 20 13 3E FF 12 13 3E : DA
C880 2B 12 13 3E 0A 12 13 3E 00 12 13 C3 15 C8 FE 07 : C5
C890 20 13 3E 03 12 13 3E 2A 12 13 3E 69 12 13 3E 00 : 30
C8A0 12 13 C3 15 C8 3E 01 12 13 3E 23 12 13 3E 38 12 : 37
C8B0 13 3E 00 12 13 C3 15 C8 3E 19 D3 31 FB 21 A7 C3 : F7
C8C0 23 7E 32 EB BB C9 21 7A C9 1E 3A 16 1C 3E 06 CD : 41
C8D0 91 C9 21 83 C9 1E 40 16 30 3E 05 CD 91 C9 21 74 : 6A
C8E0 C9 1E 3A 16 5A 3E 04 CD 91 C9 1E 46 16 26 21 89 : 44
C8F0 C9 3E 07 CD 91 C9 1E 46 16 3A 21 89 C9 3E 07 CD : 6E
-------------------------------------------------------
Sum  5F 75 34 48 A9 74 8F 5B 13 4A 45 10 4A AD 48 54 : 9C
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 91 C9 1E 3A 16 44 21 8C C9 3E 05 CD 91 C9 1E 3A : 44
C910 16 4E CD 09 C0 11 F6 BB 3E 07 CD F3 BC 1E 3D 16 : EE
C920 4E CD 09 C0 11 F6 BB 3E 07 CD F3 BC 06 09 21 5B : F2
C930 C9 C5 5E 23 56 23 E5 CD 09 C0 11 40 B0 CD 57 BC : E4
C940 E1 C1 10 ED 1E 3C 16 0A D5 21 6D C9 3E 00 CD 91 : E1
C950 C9 D1 21 6D C9 3E 02 CD 91 C9 C9 3B 07 40 07 45 : EF
C960 07 3B 0C 40 0C 45 0C 3B 11 40 11 45 11 48 55 4E : C9
C970 54 45 52 00 53 54 41 47 45 00 48 49 3A 53 43 4F : 0F
C980 52 45 00 53 43 4F 52 45 00 30 30 00 42 41 4C 4C : 8E
C990 00 32 CD BB E5 CD 09 C0 EB E1 7E B7 C8 D5 D6 30 : D9
C9A0 D9 21 00 20 01 20 00 B7 28 04 09 3D 18 F9 D1 3A : 80
C9B0 CD BB CD BF BC D9 13 13 23 18 DF FD 21 E1 BB 01 : A4
C9C0 10 27 CD E2 C9 01 E8 03 CD E2 C9 01 64 00 CD E2 : 27
C9D0 C9 01 0A 00 CD E2 C9 7D C6 30 FD 77 00 FD 36 01 : 67
C9E0 00 C9 AF ED 42 38 03 3C 18 F9 09 C6 30 FD 77 00 : A2
C9F0 FD 23 C9 3A ED BB FE 01 C0 3E 00 32 ED BB 3A EC : C8
-------------------------------------------------------
Sum  91 22 CA B6 2D 6C 3C 37 74 72 CA AF 57 3D A1 60 : 33
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 BB 3C 32 EC BB CB 47 CC 58 CA 3A EC BB FE 29 20 : F8
CA10 15 21 FF FF CD 26 BC 21 FF FF CD 26 BC 21 FF FF : D0
CA20 CD 26 BC C3 80 D0 CD D2 C7 16 5A 1E 46 21 16 BB : EE
CA30 3E 00 D5 CD 91 C9 3A EC BB 26 00 6F CD BB C9 21 : 22
CA40 E4 BB 3E 04 D1 CD 91 C9 CD 2E C1 CD 28 BD CD 69 : 7D
CA50 BB CD 47 C1 CD 9B C6 C9 3A EF BB 3C FE 09 C8 32 : A8
CA60 EF BB 47 05 1E 37 1C 1C 1C 10 FB 16 4E CD 09 C0 : A4
CA70 11 F6 BB 3E 07 CD F3 BC C9 3E 2D D3 44 CD 8A CA : EF
CA80 CD 8F CA CD BB CA CD E7 CA C9 06 00 10 FE C9 21 : BD
CA90 13 CB 3E B0 D3 44 CD 8A CA 7E D3 45 CD 8A CA 23 : DE
CAA0 11 30 00 06 1C C5 7B D3 44 CD 8A CA 7E D3 45 1C : 8D
CAB0 1C 1C 1C 23 CD 8A CA C1 10 EB C9 21 33 CB 3E B1 : 2B
CAC0 D3 44 CD 8A CA 7E D3 45 CD 8A CA 23 11 31 00 06 : 5A
CAD0 1C C5 7B D3 44 CD 8A CA 7E D3 45 1C 1C 1C 1C 23 : BD
CAE0 CD 8A CA C1 10 EB C9 21 53 CB 3E B2 D3 44 CD 8A : 43
CAF0 CA 7E D3 45 CD 8A CA 23 11 32 00 06 1C C5 7B D3 : 1C
-------------------------------------------------------
Sum  0D 73 52 8C BE 13 3F 6D 5C C9 7E B8 EC D7 A9 B7 : 59
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB00 44 CD 8A CA 7E D3 45 1C 1C 1C 1C 23 CD 8A CA C1 : 70
CB10 10 EB C9 00 71 23 11 61 20 1C 0A 00 DF DF 99 99 : 00
CB20 00 00 07 08 08 08 07 06 40 40 37 37 15 15 00 01 : 45
CB30 02 00 00 3A 01 01 2A 11 1A 36 1E 00 8E 4F 59 52 : 6F
CB40 0A 0B 0D 06 07 06 06 08 29 19 19 F9 15 00 01 02 : AF
CB50 00 00 00 20 36 30 35 31 1C 16 3A 00 DF 9F DF 9F : 54
CB60 07 09 06 06 07 06 06 08 29 19 19 F9 15 00 01 02 : A3
CB70 00 00 00 21 83 CB 7E FE FF C8 57 23 5E 23 CD 90 : 0A
CB80 CB 18 F3 06 1F 08 10 0B 50 0C 30 07 07 0D 01 FF : C5
CB90 0E 44 ED 51 00 00 00 00 0C ED 59 DB 44 CB 7F 20 : 6B
CBA0 FA C9 21 00 A0 22 74 D0 21 58 A1 22 76 D0 21 B8 : 45
CBB0 A2 22 78 D0 21 54 A1 22 7A D0 21 B4 A2 22 7C D0 : 73
CBC0 21 B0 A3 22 7E D0 CD C7 CE CD 79 CA 3E 07 D3 E6 : 54
CBD0 21 00 B2 46 23 C5 5E 23 56 23 E5 CD 09 C0 11 A0 : 27
CBE0 B0 CD 57 BC 21 88 13 CD 26 BC E1 C1 F3 DB 09 FB : 6F
CBF0 CB 77 CA 3D CC 10 DE 06 05 21 F0 26 11 60 00 19 : CF
-------------------------------------------------------
Sum  99 07 5C E1 2D B1 87 8D 49 AC B8 A5 64 5B 74 21 : 75
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC00 C5 E5 22 47 CC CD 58 CC E1 C1 F3 DB 09 FB CB 77 : 86
CC10 CA 3D CC 10 E7 1E 18 16 58 21 49 CC 3E 07 CD 91 : 47
CC20 C9 21 D0 07 2B F3 DB 09 FB CB 77 CA 3D CC E5 21 : D9
CC30 E8 03 CD 26 BC E1 7C B5 20 EA C3 72 CC CD 5D BD : 9E
CC40 3E 06 D3 E6 C3 1E B9 00 53 43 4F 50 59 52 49 47 : 07
CC50 48 54 5B 31 39 38 37 00 21 00 B2 46 23 C5 5E 23 : 52
CC60 56 23 E5 CD 09 C0 ED 5B 47 CC CD 57 BC E1 C1 10 : E1
CC70 EC C9 21 00 B2 46 23 C5 5E 23 56 23 E5 CD 09 C0 : 2B
CC80 11 60 B0 CD 57 BC 21 88 13 CD 26 BC E1 C1 F3 DB : DC
CC90 09 FB CB 77 CA 3D CC 10 DE 16 58 1E 18 3E 00 21 : 0A
CCA0 B4 CE CD 91 C9 16 05 1E 1E 21 19 CE 3E 06 CD 91 : AA
CCB0 C9 16 0F 1E 1B 3E 02 21 24 CE CD 91 C9 16 19 1E : EE
CCC0 17 3E 07 21 32 CE CD 91 C9 16 23 1E 17 3E 07 21 : 78
CCD0 39 CE CD 91 C9 16 2D 1E 17 3E 07 21 40 CE CD 91 : 78
CCE0 C9 16 19 1E 30 3E 07 21 47 CE CD 91 C9 16 23 1E : 3F
CCF0 30 3E 07 21 4E CE CD 91 C9 16 2D 1E 30 3E 07 21 : D0
----------------------------------------------------------
Sum  E8 2B 0A 4C CF 58 89 F8 90 D3 22 1A BD DB 22 BC : 26

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CD00 55 CE CD 91 C9 16 37 1E 09 3E 04 21 5C CE CD 91 : A9
CD10 C9 16 41 1E 03 3E 04 21 5E CE CD 91 C9 16 4B 1E : 76
CD20 09 3E 04 21 66 CE CD 91 C9 16 3C 1E 17 3E 04 21 : B1
CD30 68 CE CD 91 C9 16 46 1E 17 3E 04 21 70 CE CD 91 : ED
CD40 C9 16 50 1E 14 3E 05 21 78 CE CD 91 C9 16 5A 1E : C0
CD50 15 3E 05 21 82 CE CD 91 C9 16 37 1E 32 3E 03 21 : EF
CD60 8B CE CD 91 C9 16 41 1E 32 3E 03 21 96 CE CD 91 : 4B
CD70 C9 16 4B 1E 32 3E 01 21 A6 CE CD 91 C9 16 55 1E : FE
CD80 32 3E 01 21 AC CE CD 91 C9 16 1B 1E 12 CD 09 C0 : 2A
CD90 11 00 B0 CD 57 BC 16 25 1E 12 CD 09 C0 11 20 B0 : 83
CDA0 CD 57 BC 16 2F 1E 12 CD 09 C0 11 40 B0 CD 57 BC : CC
CDB0 16 1B 1E 2B CD 09 C0 11 80 B0 CD 57 BC 16 25 1E : 8A
CDC0 2B CD 09 C0 11 C0 B0 CD 57 BC 16 2F 1E 2B CD 09 : 86
CDD0 C0 11 E0 B0 CD 57 BC 16 43 1E 07 CD 09 C0 11 90 : F6
CDE0 25 CD 8A BC 16 43 1E 1B CD 09 C0 11 20 26 CD 8A : 0E
CDF0 BC 06 FF DB 09 CB 77 CA 3D CC 21 A0 0F CD 26 BC : 39
----------------------------------------------------------
Sum  B3 89 49 85 88 6E 18 3B 74 97 A9 BD 9A C7 DE 78 : 7B

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CE00 10 F1 06 FF DB 09 CB 77 CA 3D CC 21 A0 0F CD 26 : C2
CE10 BC 10 F1 CD 5D BD C3 D0 CB 3A 3A 48 55 4E 54 45 : FA
CE20 52 3A 3A 00 4B 45 59 5B 4F 50 45 52 41 54 49 4F : 6D
CE30 4E 00 31 30 30 50 54 53 00 32 30 30 50 54 53 00 : 5F
CE40 33 30 30 50 54 53 00 35 30 30 50 54 53 00 37 30 : 7D
CE50 30 50 54 53 00 38 30 30 50 54 53 00 38 00 34 5B : 7D
CE60 5B 5B 5B 5B 36 00 32 00 5A 5B 5B 5B 5B 5B 58 00 : 4D
CE70 31 5B 5B 5B 5B 5B 33 00 53 48 49 46 54 5B 4B 45 : 94
CE80 59 00 53 50 45 45 44 5B 55 50 00 47 41 4D 45 5B : 3F
CE90 53 50 45 45 44 00 46 31 5B 4B 45 59 3B 3B 3B 46 : 23
CEA0 35 5B 4B 45 59 00 50 41 55 53 45 00 45 53 43 5B : 2D
CEB0 4B 45 59 00 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C : B9
CEC0 3C 3C 3C 3C 3C 3C 00 21 00 D7 36 EA 23 36 E7 23 : E3
CED0 36 08 23 36 E8 23 36 50 23 36 D4 23 36 14 23 36 : 1B
CEE0 E8 23 36 14 23 36 E8 23 36 14 23 36 E8 23 36 1A : B7
CEF0 23 36 E8 23 36 20 23 36 E8 3E 2D D3 44 00 00 00 : 7D
----------------------------------------------------------
Sum  04 FE 55 D8 33 77 27 2D 93 A9 E2 D2 42 3F 0A 35 : DD

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CF00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3E D7 ED 47 3E 03 : 8A
CF10 D3 E4 21 39 CF 22 04 D7 21 00 00 22 68 D0 22 6A : E4
CF20 D0 22 6C D0 2A 74 D0 22 6E D0 2A 76 D0 22 70 D0 : CE
CF30 2A 78 D0 22 72 D0 FB C9 00 F3 C5 D5 E5 F5 CD 4B : 19
CF40 CF 3E 03 D3 E4 F1 E1 D1 C1 FB C9 2A 68 D0 7C B5 : 82
CF50 CC 7B CF 2A 68 D0 2B 22 68 D0 00 2A 6A D0 7C B5 : 92
CF60 CC CA CF 2A 6A D0 2B 22 6A D0 00 2A 6C D0 7C B5 : E7
CF70 CC 19 D0 2A 6C D0 2B 22 6C D0 C9 3E 28 D3 44 3E : 28
CF80 00 D3 45 2A 6E D0 7E EE 00 C2 94 CF 23 7E EE 00 : A0
CF90 CA AB CF 2B 3E A4 D3 44 7E D3 45 23 3E A0 D3 44 : 16
CFA0 7E D3 45 3E 28 D3 44 3E F0 D3 45 23 7E 32 68 D0 : 64
CFB0 23 7E 32 69 D0 23 E5 ED 4B 7A D0 A7 ED 42 E1 CC : 19
CFC0 C6 CF 22 6E D0 C9 2A 74 D0 C9 3E 28 D3 44 3E 01 : B1
CFD0 D3 45 2A 70 D0 7E EE 00 C2 E3 CF 23 7E EE 00 CA : BB
CFE0 FA CF 2B 3E A5 D3 44 7E D3 45 23 3E A1 D3 44 7E : 1B
CFF0 D3 45 3E 28 D3 44 3E F1 D3 45 23 7E 32 6A D0 23 : 0C
----------------------------------------------------------
Sum  D1 11 0E BC 49 8F 45 39 7F 46 00 C3 60 72 B1 31 : 3E

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D000 7E 32 6B D0 23 E5 ED 4B 7C D0 A7 ED 42 E1 CC 15 : 0F
D010 D0 22 70 D0 C9 2A 76 D0 C9 3E 28 D3 44 3E 02 D3 : C4
D020 45 2A 72 D0 7E EE 00 C2 32 D0 23 7E EE 00 CA 49 : 83
D030 D0 2B 3E A6 D3 44 7E D3 45 23 3E A2 D3 44 7E D3 : F7
D040 45 3E 28 D3 44 3E F2 D3 45 23 7E 32 6C D0 23 7E : BA
D050 32 6D D0 23 E5 ED 4B 7E D0 A7 ED 42 E1 CC 64 D0 : B4
D060 22 72 D0 C9 2A 78 D0 C9 00 00 00 00 00 00 FF FF : 66
D070 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D080 16 26 1E 0D 06 0E 21 C9 D3 C5 E5 D5 3E 00 CD 91 : 53
D090 C9 D1 E1 E5 D5 3E 02 CD 91 C9 CD 73 CB 21 00 90 : 58
D0A0 CD 26 BC D1 E1 1C 1C 23 23 C1 10 DD 21 FF FF CD : 79
D0B0 26 BC 21 FF FF CD 26 BC 21 FF FF CD 26 BC 21 FF : 9E
D0C0 FF CD 26 BC 21 FF FF CD 26 BC 21 FF FF CD 26 BC : 4A
D0D0 16 32 1E 03 06 15 21 E5 D3 CD FD D4 16 3C 1E 03 : 6E
D0E0 06 19 21 0F D4 CD FD D4 16 46 1E 03 06 18 21 41 : BE
D0F0 D4 CD FD D4 16 50 1E 03 06 0E 21 71 D4 CD FD D4 : 11
----------------------------------------------------------
Sum  BC 83 90 38 5B 49 8D C7 8D F5 B8 8C D2 C8 EA 11 : 5A
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D100 06 0A 21 FF FF C5 CD 26 BC C1 10 F6 CD 5D BD 3E : 8F
D110 3B D3 31 06 04 21 F0 FD 3E 00 77 23 3E 08 77 11 : FD
D120 77 00 19 10 F3 06 04 21 A0 FD 3E 87 C5 06 50 77 : B2
D130 23 10 FC 11 28 00 19 C1 10 F2 21 B8 A8 22 74 D0 : 2B
D140 21 2C A6 22 76 D0 21 00 A4 22 78 D0 21 A0 AA 22 : 17
D150 7A D0 21 B4 A8 22 7C D0 21 28 A6 22 7E D0 CD C7 : 28
D160 CE 3E 07 D3 E6 21 86 D2 CD F1 D4 21 C7 D3 CD F1 : 50
D170 D4 21 B0 D2 CD F1 D4 21 93 D2 CD F1 D4 21 BC D2 : D0
D180 CD F1 D4 21 93 D2 CD F1 D4 21 C4 D2 CD F1 D4 21 : 14
D190 A0 D2 CD F1 D4 21 D1 D2 CD F1 D4 21 93 D2 CD F1 : 9E
D1A0 D4 21 A0 D2 CD F1 D4 21 E0 D2 CD F1 D4 21 93 D2 : E4
D1B0 CD F1 D4 21 EF D2 CD F1 D4 21 A0 D2 CD F1 D4 21 : 4C
D1C0 FE D2 CD F1 D4 21 93 D2 CD F1 D4 21 A0 D2 CD F1 : CB
D1D0 D4 21 35 D3 CD F1 D4 21 59 D3 CD F1 D4 21 96 D3 : F8
D1E0 CD F1 D4 21 0E D3 CD F1 D4 21 4A D3 CD F1 D4 21 : 17
D1F0 35 D3 CD F1 D4 21 18 D3 CD F1 D4 21 A0 D2 CD F1 : 89
----------------------------------------------------------
Sum  FA D4 9D 7C 95 AC 5C 54 EB 98 69 18 94 7C 04 1D : 0D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D200 D4 21 C7 D3 CD F1 D4 21 C7 D3 CD F1 D4 21 C7 D3 : 29
D210 CD F1 D4 21 C7 D3 CD F1 D4 21 C7 D3 CD F1 D4 21 : 4D
D220 C7 D3 CD F1 D4 21 C7 D3 CD F1 D4 21 A5 D3 CD F1 : D0
D230 D4 21 C7 D3 CD F1 D4 21 B4 D3 CD F1 D4 21 C7 D3 : 16
D240 CD F1 D4 21 C7 D3 CD F1 D4 F3 21 6C 07 CD 26 BC : 15
D250 FB 21 D0 07 CD 26 BC DB 09 FE BF 20 EC 16 3C 1E : BF
D260 03 06 11 21 8D D4 CD FD D4 16 46 1E 03 06 21 21 : FF
D270 AF D4 CD FD D4 F3 21 D0 07 CD 26 BC FB 21 D0 07 : AE
D280 CD 26 BC C3 75 D2 48 55 4E 54 45 52 5B 53 54 41 : D2
D290 46 46 00 5B 5B 4A 55 4E 4A 49 5B 41 4E 44 4F 00 : 3F
D2A0 5B 5B 59 4F 53 48 49 48 49 54 4F 5B 49 42 41 00 : 9D
D2B0 47 41 4D 45 5B 44 45 53 49 47 4E 00 50 52 4F 47 : 67
D2C0 52 41 4D 00 53 4F 55 4E 44 5B 45 46 46 45 43 54 : 71
D2D0 00 47 52 41 50 48 49 43 5B 44 45 53 49 47 4E 00 : 13
D2E0 4D 41 4E 55 41 4C 5B 49 4E 53 50 45 43 54 00 53 : 82
D2F0 50 45 43 49 41 4C 5B 54 48 41 4E 4B 53 00 4F 52 : 73
----------------------------------------------------------
Sum  5A 08 43 8F CD 6D 32 0B 33 F7 E6 53 72 1B 95 3B : 6B

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D300 47 41 4E 49 5A 45 5B 53 54 41 47 45 53 00 54 45 : 79
D310 53 54 5B 50 4C 41 59 00 53 45 4E 41 52 49 4F 5B : A4
D320 4D 41 4B 49 4E 47 00 50 52 4F 44 55 43 45 44 00 : 0D
D330 43 41 53 54 00 5B 5B 53 48 49 47 45 4B 41 5A 55 : 8C
D340 5B 54 41 4B 49 5A 41 57 41 00 5B 5B 4E 4F 42 4F : 9B
D350 52 55 5B 53 41 45 4B 49 00 5B 5B 4B 45 49 4B 4F : 98
D360 5B 41 4E 44 4F 00 5B 5B 53 41 4E 44 41 4E 43 45 : 70
D370 5B 4B 49 44 00 5B 5B 52 49 4E 47 4F 5B 4B 49 44 : 9B
D380 00 3A 3A 3A 3A 41 4E 44 5B 59 4F 55 00 5B 5B 50 : 19
D390 4F 50 43 4F 4D 00 5B 5B 54 41 4B 41 53 48 49 5B : 94
D3A0 4B 41 54 4F 00 43 4F 50 59 52 49 47 48 54 5B 31 : 74
D3B0 39 38 37 00 5B 5B 5B 5B 5B 5B 5B 5B 5B 5B 5B 3A : CB
D3C0 3A 45 4E 44 3A 3A 00 5B 00 43 00 4F 00 4E 00 47 : 07
D3D0 00 52 00 41 00 54 00 55 00 4C 00 41 00 54 00 49 : 66
D3E0 00 4F 00 4E 00 54 00 48 00 45 00 5B 00 57 00 41 : 71
D3F0 00 52 00 5B 00 57 00 41 00 53 00 5B 00 4F 00 56 : 98
----------------------------------------------------------
Sum  9A 87 D0 62 E9 3A A4 C6 81 76 A9 D7 58 9A B4 59 : 56

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D400 00 45 00 52 00 3B 00 5B 00 41 00 4E 00 44 00 48 : 48
D410 00 55 00 4E 00 54 00 45 00 52 00 5B 00 44 00 45 : 72
D420 00 50 00 41 00 52 00 54 00 45 00 44 00 5B 00 46 : 61
D430 00 52 00 4F 00 4D 00 5B 00 54 00 48 00 49 00 53 : 81
D440 00 53 00 50 00 41 00 43 00 45 00 3B 00 5B 00 42 : 44
D450 00 55 00 54 00 5B 00 57 00 41 00 52 00 5B 00 4D : 96
D460 00 41 00 59 00 5B 00 42 00 52 00 45 00 41 00 4B : 5A
D470 00 41 00 54 00 5B 00 41 00 4E 00 59 00 5B 00 4D : 80
D480 00 4F 00 4D 00 45 00 4E 00 54 00 3B 00 53 00 50 : 61
D490 00 45 00 43 00 49 00 41 00 4C 00 5B 00 4F 00 50 : 58
D4A0 00 45 00 52 00 41 00 54 00 49 00 4F 00 4E 00 3D : 4F
D4B0 00 43 00 4F 00 50 00 59 00 3E 00 41 00 4E 00 44 : 4C
D4C0 00 3D 00 48 00 45 00 4C 00 50 00 3E 00 5B 00 4B : 4A
D4D0 00 45 00 59 00 3B 00 3B 00 3B 00 52 00 4F 00 55 : 45
D4E0 00 4E 00 44 00 5B 00 43 00 4C 00 45 00 41 00 52 : 54
D4F0 00 11 19 55 3E 06 CD 91 C9 CD 79 BD C9 C5 E5 D5 : 35
----------------------------------------------------------
Sum  00 63 19 EC 3E 80 CD 03 C9 1D 79 18 C9 6C E5 35 : BC

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D500 3E 00 CD 91 C9 D1 E1 E5 D5 3E 04 CD 91 C9 CD 73 : 7A
D510 CB F3 21 D0 07 CD 26 BC FB 21 00 30 CD 26 BC D1 : 31
D520 E1 1C 1C 23 23 C1 10 D5 C9 FF FF FF FF FF FF FF : C7
D530 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D540 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D550 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D560 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D570 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D580 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D590 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D5A0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D5B0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  E5 0A 05 7F EE 5A 12 71 94 59 FE F7 58 E9 83 3E : 22
```

"STAGE.DAT"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 32 32 03 25 03 08 25 03 0D 25 03 12 25 03 17 25 : 6A
C010 03 1C 25 03 21 25 03 26 25 03 2B 25 03 30 25 03 : 89
C020 30 20 02 2B 20 02 26 20 02 21 20 02 1C 20 02 17 : 7F
C030 20 02 12 20 02 0D 20 02 08 20 02 03 20 02 03 1B : F2
C040 08 08 1B 08 0D 1B 08 12 1B 08 17 1B 08 1C 1B 08 : 11
C050 21 1B 08 26 1B 08 2B 1B 08 30 1B 08 30 16 05 2B : A4
C060 16 05 26 16 05 21 16 05 1C 16 05 17 16 05 12 16 : 29
C070 05 0D 16 05 08 16 05 03 16 05 03 11 01 08 11 01 : 9D
C080 0D 11 01 12 11 01 17 11 01 1C 11 01 21 11 01 26 : F3
C090 11 01 2B 11 01 30 11 01 00 00 00 00 00 00 00 00 : 91
C0A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0D0 00 00 00 00 2C 2C 03 07 08 30 07 08 2B 0C 08 08 : F0
C0E0 0C 08 0D 11 08 26 11 08 21 16 08 1C 16 08 17 16 : 1F
C0F0 08 12 16 08 12 2A 08 17 2A 08 1C 2A 08 21 2A 08 : 66
---------------------------------------------------------
Sum  FB D1 EA F8 D3 43 00 B8 E5 26 C6 D6 1D DA CE F0 : D8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 26 2F 08 2B 34 08 30 39 08 0D 2F 08 08 34 08 03 : C0
C110 39 08 12 20 01 17 20 01 1C 20 01 21 20 01 26 1B : 6C
C120 01 2B 16 01 30 11 01 26 25 01 2B 2A 01 30 2F 01 : 87
C130 0D 1B 01 08 16 01 03 11 01 0D 25 01 08 2A 01 03 : C6
C140 2F 01 03 1B 07 03 20 07 03 25 07 08 20 07 2B 20 : 28
C150 07 30 1B 07 30 20 07 30 25 07 17 39 07 1C 39 07 : BF
C160 1C 07 07 17 07 07 0D 07 07 00 00 00 00 00 00 00 : 6A
C170 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C180 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C190 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C1A0 00 00 00 00 00 00 00 00 3E 3E 12 0C 02 17 0C 02 : C1
C1B0 1C 0C 02 21 0C 02 26 11 02 21 11 02 1C 11 02 17 : 0C
C1C0 11 02 12 11 02 0D 11 02 08 16 02 08 1B 02 0D 1B : C5
C1D0 02 0D 16 02 12 16 02 17 16 02 1C 16 02 21 16 02 : ED
C1E0 26 16 02 26 1B 02 2B 1B 02 2B 16 02 17 20 02 0D : 52
C1F0 20 02 08 20 02 26 20 02 2B 20 02 1C 20 02 1C 25 : 60
---------------------------------------------------------
Sum  34 E8 8A 07 F6 A8 0C F6 04 29 F7 DF CA 1F 11 B1 : FB

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 02 17 25 02 12 25 02 0D 2A 02 08 2F 02 08 34 02 : 29
C210 08 39 02 0D 39 02 12 39 02 17 39 02 1C 39 02 21 : A2
C220 39 02 26 39 02 2B 39 02 2B 34 02 2B 2F 02 26 2A : 0F
C230 02 21 25 02 17 2A 07 1C 2A 07 21 2F 07 1C 34 07 : 8D
C240 17 34 07 12 2F 07 12 2A 02 12 34 02 0D 34 02 0D : 70
C250 2F 02 17 2F 02 1C 2F 02 21 2A 02 21 34 02 26 34 : C4
C260 02 26 2F 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 59
C270 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 2D 24 03 0C : 60
C280 02 08 11 02 0D 16 02 12 1B 02 17 20 02 12 25 02 : E3
C290 0D 2A 02 08 2F 02 03 34 02 03 2A 08 08 25 08 0D : 22
C2A0 20 08 08 1B 08 03 16 08 03 20 05 0D 0C 06 12 11 : DE
C2B0 06 17 16 06 1C 1B 06 21 20 06 1C 25 06 17 2A 06 : 4B
C2C0 12 2F 06 0D 34 06 17 34 07 1C 2F 07 21 2A 07 26 : AA
C2D0 25 07 2B 20 07 26 1B 07 21 16 07 1C 11 07 17 0C : 5B
C2E0 07 21 0C 01 26 11 01 2B 16 01 30 1B 01 30 25 01 : 51
C2F0 2B 2A 01 26 2F 01 21 34 01 2B 34 03 30 2F 03 30 : F6
---------------------------------------------------------
Sum  2B A1 2E 0C 85 13 0A 99 23 19 96 49 41 9D 6A 2A : CE

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 11 03 2B 0C 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 4E
C310 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C320 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C330 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C340 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C350 46 2C 08 39 06 03 34 06 03 2F 06 03 2A 06 03 25 : 89
C360 06 03 20 06 03 1B 06 03 16 06 08 11 06 0D 0C 06 : B0
C370 12 0C 06 17 0C 06 1C 0C 06 21 0C 06 26 0C 06 2B : 11
C380 11 06 30 16 06 30 1B 06 30 20 06 30 25 06 30 2A : BF
C390 06 30 2F 06 30 34 06 2B 39 06 26 3E 06 0D 3E 06 : FA
C3A0 0D 39 05 08 34 05 08 2F 05 08 2A 05 08 25 05 08 : 39
C3B0 20 05 08 1B 05 08 16 05 0D 11 05 12 11 05 17 11 : E3
C3C0 05 1C 11 05 21 11 05 26 11 05 2B 16 05 2B 1B 05 : 3B
C3D0 2B 20 05 2B 25 05 2B 2A 05 2B 2F 05 2B 34 05 26 : E8
C3E0 39 05 26 34 05 0D 34 05 0D 16 05 26 16 05 0D 2F : 88
C3F0 01 0D 2A 01 0D 25 01 0D 20 01 0D 1B 01 12 16 01 : EC
---------------------------------------------------------
Sum  1D 00 2B 06 DF DD FA DC DD DC E1 FB E1 D2 E2 FA : 04

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 17 16 01 1C 16 01 21 16 01 26 1B 01 26 20 01 26 : 48
C410 25 01 26 2A 01 26 2F 01 17 2F 07 1C 2F 07 1C 34 : BC
C420 07 17 34 07 44 3A 08 0C 03 0D 11 03 0D 16 03 08 : 3D
C430 1B 03 0D 20 03 0D 25 03 08 2A 03 0D 2F 03 0D 34 : 38
C440 03 08 39 03 0D 39 01 08 34 01 08 2F 01 0D 2A 01 : 3B
C450 08 25 01 08 20 01 0D 1B 01 08 16 01 08 11 01 0D : C6
C460 0C 01 17 0C 02 1C 11 02 1C 16 02 17 1B 02 1C 20 : 05
C470 02 1C 25 02 17 2A 02 1C 2F 02 1C 34 02 17 39 02 : 79
C480 1C 39 08 17 34 08 17 2F 08 1C 2A 08 17 25 08 17 : A7
C490 20 08 1C 1B 08 17 16 08 17 11 08 1C 0C 08 26 0C : 2E
C4A0 05 2B 11 05 2B 16 05 26 1B 05 2B 20 05 2B 25 05 : 77
C4B0 26 2A 05 2B 2F 05 2B 34 05 26 39 05 2B 39 06 26 : 0C
C4C0 34 06 26 2F 06 2B 2A 06 26 25 06 26 20 06 2B 1B : D3
C4D0 06 26 16 06 26 11 06 2B 0C 06 30 1B 07 30 20 07 : 6B
C4E0 21 20 07 21 1B 07 12 1B 07 12 20 07 03 20 07 03 : 25
C4F0 1B 07 00 00 00 00 00 00 2F 23 03 0C 06 08 0C 06 : A3
---------------------------------------------------------
Sum  54 64 5B 3E 81 6B 3D 44 4A 65 61 45 3A 66 64 3F : 56

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 0D 0C 06 12 0C 06 17 0C 06 21 0C 06 26 0C 06 26 :, FD
C510 11 06 2B 11 06 2B 16 06 30 16 06 30 1B 06 1C 0C : 65
C520 05 1C 11 05 21 11 05 17 16 05 12 16 02 0D 1B 02 : F4
C530 12 1B 02 17 1B 02 1C 1B 02 21 20 02 21 25 02 21 : 48
C540 2A 02 1C 2A 02 1C 25 02 1C 20 02 17 20 02 17 25 : 6A
C550 02 17 2A 02 12 2A 02 12 25 02 12 20 02 0D 20 02 : 1F
C560 0D 25 02 0D 2A 02 08 2A 02 08 25 02 08 20 02 0D : 07
C570 2F 02 0D 34 02 12 34 02 12 2F 02 17 2F 02 17 34 : 92
C580 02 1C 34 02 1C 2F 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : A1
C590 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C5A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C5B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 46 46 08 0C : A0
C5D0 04 08 11 04 08 16 04 08 1B 04 08 20 04 08 25 04 : C7
C5E0 08 2A 04 08 2F 04 08 34 04 0D 34 04 12 34 04 17 : 57
C5F0 34 04 1C 34 04 21 34 04 26 34 04 2B 34 04 2B 2F : 00
---------------------------------------------------------
Sum  DF DB FE EE E5 08 F3 C4 E8 FB BF ED 4D FB EB 13 : 1F

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 04 2B 2A 04 2B 25 04 2B 20 04 2B 1B 04 2B 16 04 : 8F
C610 2B 11 04 2B 0C 04 26 0C 04 21 0C 04 1C 0C 04 17 : 25
C620 0C 04 12 0C 04 0D 0C 04 12 16 04 17 16 04 1C 16 : DE
C630 04 21 16 04 21 1B 04 21 20 04 21 25 04 21 2A 04 : 5D
C640 1C 2A 04 17 2A 04 12 2A 04 12 25 04 12 20 04 12 : 52
C650 1B 04 0D 11 01 12 11 01 17 11 01 1C 11 01 21 11 : EB
C660 01 26 11 01 26 16 01 26 1B 01 26 20 01 26 25 01 : 4B
C670 26 2A 01 26 2F 01 21 2F 01 1C 2F 01 17 2F 01 12 : 9D
C680 2F 01 0D 2F 01 0D 2A 01 0D 25 01 0D 20 01 0D 1B : 2E
C690 01 0D 16 01 17 1B 04 1C 1B 04 1C 25 04 17 25 04 : 1B
C6A0 27 27 08 0C 07 03 11 07 0D 11 07 08 16 07 12 1B : FB
C6B0 07 0D 20 07 12 25 07 17 20 07 03 20 07 17 11 07 : 10
C6C0 1C 16 07 1C 0C 07 21 11 07 2B 11 07 30 16 07 30 : 61
C6D0 0C 07 26 1B 07 21 20 07 26 25 07 2B 20 07 30 2A : A1
C6E0 07 2B 2F 07 30 34 07 17 2F 07 1C 2A 07 21 2F 07 : C4
C6F0 1C 34 07 03 2F 07 08 2A 07 0D 2F 07 08 34 07 08 : 57
---------------------------------------------------------
Sum  46 9D 27 12 7F 31 15 70 45 24 61 59 15 7A 6D 15 : 85

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 2F 03 1C 2F 03 30 2F 03 26 20 08 12 20 08 08 11 : 83
C710 05 1C 11 05 30 11 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 7D
C720 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C730 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C740 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C750 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C760 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C770 00 00 00 00 40 40 14 11 03 19 11 03 1E 11 03 23 : 2A
C780 16 03 23 1B 03 28 20 03 28 25 03 28 2A 03 28 2F : A1
C790 03 28 34 03 23 39 03 23 3E 03 1E 43 03 19 43 03 : E8
C7A0 14 43 03 0F 3E 03 0F 39 03 0A 34 03 0A 2F 03 0A : 7C
C7B0 2A 03 0A 25 03 0A 20 03 0F 1B 03 0F 16 03 0F 2A : 1A
C7C0 03 14 2A 03 19 2A 03 1E 2A 03 23 2A 03 23 2F 03 : 7A
C7D0 23 34 03 1E 2F 03 1E 34 03 1E 39 03 1E 3E 03 19 : D1
C7E0 3E 03 19 39 03 19 34 03 19 2F 03 14 2F 03 14 34 : BF
C7F0 03 14 39 03 14 3E 03 0F 34 03 0F 2F 03 19 0C 07 : 5B
---------------------------------------------------------
Sum  F2 EF 10 E3 39 73 F2 DA 1B D9 DF 02 DE E4 DA F1 : AE

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 1E 07 07 23 07 02 23 20 03 23 25 03 1E 16 03 1E : 3E
C810 1B 03 1E 20 03 1E 25 03 19 25 03 19 20 03 19 1B : 56
C820 03 19 16 03 14 16 03 14 20 03 0F 25 03 14 25 03 : 0C
C830 14 1B 04 0F 20 04 05 1B 07 00 00 00 00 00 00 00 : 8D
C840 00 00 00 00 00 00 00 00 42 37 08 0C 08 08 20 08 : C5
C850 08 16 08 0D 11 08 0D 1B 08 0D 25 08 08 2A 08 0D : FD
C860 2F 08 08 34 08 0D 39 08 08 3E 08 12 0C 08 12 16 : 65
C870 08 12 20 08 12 2A 08 12 34 08 12 3E 08 2B 3E 01 : 96
C880 2B 34 01 2B 2A 01 2B 20 01 2B 16 01 2B 0C 01 26 : A2
C890 11 01 26 1B 01 26 25 01 26 2F 01 26 39 01 21 3E : B5
C8A0 01 21 34 01 21 2A 01 21 20 01 21 16 01 21 0C 01 : 4B
C8B0 1C 11 01 1C 1B 01 1C 25 01 1C 2F 01 1C 39 01 17 : 61
C8C0 39 08 17 2F 08 17 25 08 17 1B 08 17 11 08 08 25 : 6A
C8D0 06 0D 20 06 12 1B 06 17 16 06 17 2A 06 12 2F 06 : 2D
C8E0 0D 34 06 08 39 06 08 11 06 0D 0C 06 1C 16 07 21 : 26
C8F0 1B 07 26 20 07 2B 25 07 2B 39 07 26 34 07 21 2F : E2
---------------------------------------------------------
Sum  4F 25 2E 5E 2A 2E 63 25 6F B3 17 50 4D 30 47 5F : 8C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 07 1C 2A 07 26 0C 07 2B 11 07 1C 3E 07 17 3E 06 : 8C
C910 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3A 33 30 0C : A9
C920 03 2B 0C 03 26 0C 03 21 0C 03 21 11 03 21 16 03 : 11
C930 21 1B 03 26 1B 03 26 16 03 26 11 03 2B 11 03 2B : 66
C940 16 03 2B 1B 03 30 1B 03 30 16 03 30 11 03 1C 11 : 6A
C950 01 1C 16 01 1C 1B 01 1C 20 01 21 20 01 26 20 01 : 32
C960 2B 20 01 17 16 07 17 1B 07 17 20 07 17 25 07 1C : 56
C970 25 07 21 25 07 26 25 07 12 1B 06 12 20 06 12 25 : 6D
C980 06 12 2A 06 17 2A 06 1C 2A 06 21 2A 06 0D 20 05 : 5E
C990 0D 25 05 0D 2A 05 0D 2F 05 12 2F 05 17 2F 05 1C : 61
C9A0 2F 05 08 25 08 08 2A 08 08 2F 08 08 34 08 0D 34 : 67
C9B0 08 12 34 08 17 34 08 03 2A 02 03 2F 02 03 34 02 : 45
C9C0 03 39 02 08 39 02 0D 39 02 12 39 02 00 00 00 00 : 16
C9D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C9E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C9F0 42 3E 0D 11 03 08 16 03 12 11 05 0D 16 05 08 1B : 35
---------------------------------------------------------
Sum  21 6D 16 E1 3F 08 F0 35 FE E5 31 30 21 1C 4A 05 : C1
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 05 12 16 08 0D 1B 08 08 20 08 08 25 01 0D 20 01 : F1
CA10 12 1B 01 12 20 07 0D 25 07 08 2A 07 08 2F 02 0D : 1F
CA20 2A 02 12 25 02 12 2A 03 0D 2F 03 08 34 03 08 39 : 63
CA30 05 0D 34 05 12 2F 05 12 34 08 0D 39 08 08 3E 08 : 7B
CA40 0D 3E 01 12 39 01 12 3E 07 08 11 02 2B 11 02 26 : 6E
CA50 11 03 2B 16 03 21 11 05 26 16 05 2B 1B 05 2B 20 : 66
CA60 08 26 1B 08 21 16 08 21 1B 01 26 20 01 2B 25 01 : 65
CA70 2B 2A 07 26 25 07 21 20 07 21 25 02 26 2A 02 2B : BB
CA80 2F 02 2B 34 03 26 2F 03 21 2A 03 21 2F 05 26 34 : E8
CA90 05 2B 39 05 2B 3E 08 26 39 08 21 34 08 21 39 01 : FE
CAA0 26 3E 01 21 3E 07 03 3E 06 03 34 06 30 34 06 30 : E9
CAB0 3E 06 30 39 03 03 39 03 00 00 00 00 00 00 00 00 : EF
CAC0 00 00 00 00 46 46 03 39 05 08 39 05 0D 39 05 12 : 70
CAD0 39 05 17 39 05 1C 39 05 21 39 05 26 39 05 2B 39 : 14
CAE0 05 30 39 05 1C 1B 02 21 1B 02 26 1B 02 21 16 02 : 66
CAF0 21 11 02 21 20 02 1C 25 02 17 2A 02 26 25 02 2B : 75
---------------------------------------------------------
Sum  8E 84 92 8C B9 8F 5D B4 5A 16 89 5F 87 90 69 9E : FF
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB00 2A 02 08 34 05 0D 34 05 12 34 05 17 34 05 1C 34 : 9E
CB10 05 21 34 05 26 34 05 2B 34 05 30 34 05 30 2F 05 : EF
CB20 2B 2F 05 26 2F 05 21 2F 05 1C 2F 05 17 2F 05 12 : BB
CB30 2F 05 0D 2F 05 12 2A 05 17 25 05 1C 2A 05 21 2A : 8D
CB40 05 21 25 05 26 2A 05 30 2A 05 30 25 05 2B 25 05 : B3
CB50 26 20 05 2B 20 05 30 20 05 30 1B 05 2B 1B 05 1C : A7
CB60 20 05 17 20 05 12 25 05 12 20 05 17 1B 05 1C 16 : 3D
CB70 05 1C 11 05 21 0C 05 26 0C 05 26 11 05 26 16 05 : 1D
CB80 2B 16 05 2B 11 05 30 16 05 17 16 05 12 1B 05 0D : 43
CB90 25 05 0D 2A 05 08 2F 05 32 2D 05 0C 03 0F 11 03 : 38
CBA0 19 16 03 23 1B 03 2D 20 03 05 11 02 0F 16 02 19 : 1B
CBB0 1B 02 23 20 02 2D 25 02 05 16 08 0F 1B 08 19 20 : 44
CBC0 08 23 25 08 2D 2A 08 2D 2F 05 23 2A 05 19 25 05 : AD
CBD0 0F 20 05 05 1B 05 05 20 01 0F 25 01 19 2A 01 23 : 1B
CBE0 2F 01 2D 34 01 2D 39 06 23 34 06 19 2F 06 0F 2A : E2
CBF0 06 05 25 06 05 2A 03 0F 2F 03 19 34 03 23 39 03 : 58
---------------------------------------------------------
Sum  A9 35 54 C2 4C 68 DD 7E 70 7E 7A 58 59 8E 6C 4F : 65
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC00 05 2F 02 0F 34 02 19 39 02 05 34 08 0F 39 08 05 : 65
CC10 39 05 0F 0C 07 19 11 07 23 16 07 2D 1B 07 2D 16 : 63
CC20 01 23 11 01 19 0C 01 23 0C 05 2D 11 05 2D 0C 08 : 14
CC30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CC40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CC50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CC60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 30 08 3E : A6
CC70 04 08 34 04 08 2A 04 08 20 04 08 16 04 08 0C 04 : E0
CC80 12 11 04 12 20 04 12 2F 04 12 3E 04 1C 3E 04 1C : 70
CC90 2F 04 1C 20 04 1C 11 04 17 2A 04 17 39 04 17 1B : 6F
CCA0 04 21 1B 04 21 2A 04 21 39 04 2B 3E 04 2B 34 04 : C1
CCB0 2B 2A 04 2B 20 04 2B 16 04 2B 0C 04 1C 1B 02 1C : 7D
CCC0 2A 02 1C 39 02 17 2F 02 17 20 02 17 3E 02 08 39 : 9C
CCD0 02 08 2F 02 08 25 02 08 1B 02 08 11 02 2B 11 02 : E8
CCE0 2B 1B 02 2B 25 02 2B 2F 02 2B 39 02 21 3E 03 21 : DF
CCF0 2F 03 21 20 03 12 1B 03 12 2A 03 12 39 03 00 00 : 33
---------------------------------------------------------
Sum  39 E7 03 07 F3 EF F8 11 EF 06 2F F5 72 9B C2 18 : 15
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CD00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD40 43 43 03 07 05 08 07 05 0D 07 05 0D 0C 05 0D 11 : FE
CD50 05 0D 16 05 0D 1B 05 0D 20 05 12 20 05 17 20 05 : FF
CD60 1C 20 05 1C 1B 05 1C 16 05 1C 11 05 1C 0C 05 1C : 2F
CD70 07 05 21 07 05 26 07 05 2B 07 05 2B 0C 05 2B 11 : 1A
CD80 05 2B 16 05 2B 1B 05 2B 20 05 30 20 05 03 16 07 : 5B
CD90 03 1B 07 03 20 07 03 25 07 03 2A 07 08 2A 07 0D : F8
CDA0 2A 07 12 2A 07 17 2A 07 1C 2A 07 21 2A 07 21 25 : A1
CDB0 07 21 20 07 21 1B 07 21 16 07 26 16 07 26 1B 07 : 5B
CDC0 26 20 07 26 25 07 26 2A 07 2B 2A 07 30 2A 07 03 : B6
CDD0 34 01 08 34 01 08 39 01 08 3E 01 0D 3E 01 12 3E : 97
CDE0 01 12 39 01 12 34 01 17 34 01 1C 34 01 1C 39 01 : 87
CDF0 1C 3E 01 21 3E 01 26 3E 01 26 39 01 26 34 01 2B : 06
---------------------------------------------------------
Sum  1B 54 D7 E4 1B E6 EE 25 FA F8 34 04 0C 02 09 F0 : 6F
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CE00 34 01 30 34 01 30 39 01 30 3E 01 00 00 00 00 00 : 73
CE10 00 00 00 00 3A 3A 08 0C 07 08 11 07 08 16 07 08 : DC
CE20 1B 07 08 20 07 08 25 07 08 2A 07 08 2F 07 08 34 : 38
CE30 07 0D 0C 07 0D 11 07 12 11 07 12 16 07 12 1B 07 : D9
CE40 12 20 07 0D 20 07 0D 25 07 1C 11 07 1C 16 07 1C : 2F
CE50 1B 07 1C 20 07 1C 25 07 1C 2A 07 1C 2F 07 21 34 : A1
CE60 07 26 34 07 2B 2F 07 2B 2A 07 26 2F 07 21 2F 07 : D8
CE70 21 11 07 26 11 07 26 0C 07 21 0C 07 2B 11 07 2B : 52
CE80 16 07 0D 16 01 12 25 01 0D 2A 01 08 39 01 1C 34 : 43
CE90 01 21 39 01 26 39 01 2B 34 01 2B 1B 01 26 16 01 : A0
CEA0 21 16 01 0D 1B 03 0D 2F 03 12 2A 03 08 3E 03 1C : 46
CEB0 39 03 21 3E 03 26 3E 03 2B 39 03 2B 20 03 26 1B : FB
CEC0 03 21 1B 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 42
CED0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CEE0 00 00 00 00 00 00 00 00 28 20 03 3E 06 08 3E 06 : DB
CEF0 0D 39 06 12 39 06 21 34 06 26 34 06 2B 2F 06 30 : E8
---------------------------------------------------------
Sum  2C 0E 2B 2C 30 56 5E 1B 41 A1 05 13 4E 1D 27 67 : 83
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CF00 2F 06 03 34 07 08 34 07 0D 2F 07 12 2F 07 21 2A : 8C
CF10 07 26 2A 07 2B 25 07 30 25 07 30 1B 01 2B 1B 01 : A4
CF20 26 20 01 21 20 01 12 25 01 0D 25 01 08 2A 01 03 : 2A
CF30 2A 01 03 20 03 08 20 03 0D 1B 03 12 1B 03 21 16 : 0E
CF40 03 26 16 03 2B 11 03 30 11 03 03 16 05 08 16 05 : 06
CF50 0D 11 05 12 11 05 21 0C 05 26 0C 05 2B 07 05 30 : 1B
CF60 07 05 03 39 05 03 34 05 03 2F 05 0D 2F 05 12 2F : 42
CF70 05 12 34 05 0D 34 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 96
CF80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CF90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CFA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CFB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 36 16 08 16 : 6A
CFC0 06 0D 16 06 12 16 06 12 1B 06 12 20 06 12 25 06 : 05
CFD0 12 2A 06 0D 2A 06 08 2A 06 08 34 06 0D 34 06 12 : 52
CFE0 34 06 12 43 06 0D 43 06 08 43 06 12 3E 06 21 43 : F6
CFF0 06 21 3E 06 26 43 06 2B 43 06 21 34 06 26 34 06 : 09
---------------------------------------------------------
Sum  F4 F9 EF 2B 0B EF 21 0D C5 0D E0 D4 3F FB 13 1F : 21
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D000 2B 34 06 21 2A 06 26 2A 06 2B 2A 06 21 25 06 21 : D4
D010 20 06 21 1B 06 21 16 06 26 16 06 2B 16 06 26 1B : 6F
D020 03 2B 1B 03 08 1B 03 0D 1B 03 08 20 01 0D 20 01 : F4
D030 26 20 01 2B 20 01 08 25 07 0D 25 07 26 25 07 2B : 7D
D040 25 07 21 39 05 26 39 05 2B 39 05 12 39 05 0D 39 : EE
D050 05 08 39 05 08 3E 05 0D 3E 05 26 3E 05 2B 3E 05 : BD
D060 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D070 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D080 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D090 46 46 03 07 03 08 07 03 0D 07 03 0D 0C 03 0D 11 : FC
D0A0 03 08 11 03 08 0C 03 08 16 03 0D 16 03 12 16 03 : A8
D0B0 12 11 03 12 0C 03 12 07 03 17 07 02 1C 07 02 21 : C9
D0C0 07 02 26 07 02 30 07 02 17 0C 07 1C 0C 07 21 0C : F7
D0D0 07 26 0C 07 30 0C 07 17 11 02 1C 11 02 21 11 02 : 10
D0E0 26 11 02 2B 11 02 17 16 07 1C 16 07 21 16 07 26 : 48
D0F0 16 07 08 1B 02 0D 1B 02 12 1B 02 17 1B 02 1C 1B : 06
---------------------------------------------------------
Sum  43 33 F0 18 C1 09 E1 B7 1E F5 DA 18 11 E9 18 2A : 21
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D100 02 21 1B 02 26 1B 02 08 20 07 0D 20 07 12 20 07 : 1F
D110 17 20 07 1C 20 07 21 20 07 0D 25 02 12 25 02 17 : 4D
D120 25 02 1C 25 02 0D 2A 07 12 2A 07 17 2A 07 1C 2A : 79
D130 07 21 2A 07 0D 2F 02 12 2F 02 17 2F 02 1C 2F 02 : 6F
D140 12 34 07 17 34 07 1C 34 07 17 39 02 1C 39 02 21 : C0
D150 39 02 1C 3E 07 21 3E 07 26 3E 07 26 43 02 2B 43 : 46
D160 02 2B 39 02 3B 27 08 16 06 08 1B 06 08 20 06 08 : 4D
D170 25 06 08 2A 06 08 2F 06 08 34 06 08 39 06 0D 39 : 6F
D180 06 12 39 06 17 39 06 1C 39 06 1C 34 06 1C 2F 06 : AF
D190 1C 2A 06 0D 16 06 12 16 07 12 1B 07 12 20 07 12 : 23
D1A0 25 07 17 25 07 1C 25 07 21 25 07 26 25 07 2B 25 : A6
D1B0 07 2B 20 07 2B 1B 07 2B 16 07 2B 11 07 2B 0C 07 : 6F
D1C0 2B 07 07 26 07 07 21 07 07 1C 07 07 17 07 07 12 : FD
D1D0 07 07 12 0C 07 12 11 07 17 16 06 1C 16 06 1C 1B : FF
D1E0 06 1C 20 06 1C 11 01 21 11 01 21 16 01 21 1B 01 : 1E
D1F0 17 48 02 12 48 02 17 43 02 1C 43 02 1C 3E 02 21 : F7
---------------------------------------------------------
Sum  54 AB 7D 54 A2 57 6E 6E 4B 64 8B 4B 73 95 5A 82 : 0E
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D200 3E 02 21 39 02 26 39 02 26 34 02 2B 34 02 2B 2F : 14
D210 02 30 2F 02 30 2A 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : BF
D220 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D230 00 00 00 00 00 00 00 00 29 11 05 0C 06 05 1B 06 : 77
D240 05 2A 06 05 39 06 0D 34 06 0D 25 06 0D 16 06 15 : 36
D250 11 06 15 20 06 15 2F 06 15 3E 06 1D 3E 06 1D 2F : A2
D260 06 1D 20 06 1D 11 06 25 16 06 25 25 06 25 34 06 : 6D
D270 2D 39 06 2D 2A 06 2D 1B 06 2D 0C 06 29 11 03 29 : BC
D280 20 03 29 2F 03 21 39 03 21 2A 03 21 1B 03 21 0C : 95
D290 03 19 16 03 19 25 03 19 34 03 11 39 03 11 2A 03 : 51
D2A0 11 1B 03 09 11 03 09 20 03 09 2F 03 11 0C 03 0D : E0
D2B0 07 06 25 07 06 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 3F
D2C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D2D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D2E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D2F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  C4 F5 F8 D5 EB CB EF B8 DE F9 A6 E2 E3 79 EE C4 : 50
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D300 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3F 28 05 0C : 78
D310 05 05 16 05 05 20 05 05 2A 05 05 34 05 0A 34 05 : 04
D320 0A 2A 05 0A 20 05 0A 16 05 0A 0C 05 0F 0C 05 14 : DC
D330 0C 05 0F 20 05 05 11 06 0A 11 06 0F 11 06 14 11 : CD
D340 06 0A 1B 06 05 1B 06 05 25 06 0A 25 06 0F 25 06 : F6
D350 0A 2F 06 05 2F 06 1E 0C 05 1E 16 05 1E 20 05 1E : 42
D360 2A 05 1E 34 05 1E 2F 06 1E 25 06 1E 1B 06 1E 11 : 90
D370 06 23 11 06 28 11 06 2D 11 06 28 0C 05 23 0C 05 : 30
D380 2D 16 05 2D 20 05 28 20 05 23 20 05 23 2A 05 28 : A9
D390 2A 05 2D 1B 06 28 25 06 23 25 06 28 2F 06 2D 2F : D7
D3A0 06 2D 34 05 28 34 05 05 39 04 0A 39 04 0F 2A 04 : 93
D3B0 0F 16 04 14 16 04 23 16 04 28 16 04 2D 25 04 1E : 4A
D3C0 39 04 23 2F 04 28 39 04 2D 39 04 14 39 07 14 39 : 03
D3D0 07 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 07
D3E0 46 46 03 0C 01 03 11 01 03 20 01 03 25 01 03 34 : 35
D3F0 01 03 39 01 08 2F 01 08 2A 01 08 1B 01 08 16 01 : EC
---------------------------------------------------------
Sum  4E 40 43 11 FC 39 39 B3 51 3D B8 38 8A 10 33 57 : A5
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D400 0D 0C 01 0D 11 01 0D 20 01 0D 25 01 0D 34 01 0D : E9
D410 39 01 12 2F 01 12 2A 01 12 1B 01 12 16 01 17 0C : 33
D420 01 17 11 01 17 20 01 17 25 01 17 34 01 17 39 01 : 3C
D430 1C 2F 01 1C 2A 01 1C 1B 01 1C 16 01 21 0C 01 21 : 4D
D440 11 01 21 20 01 21 25 01 21 34 01 21 39 01 26 2F : A1
D450 01 26 2A 01 26 1B 01 26 16 01 2B 0C 01 2B 11 01 : 46
D460 2B 20 01 2B 25 01 2B 34 01 2B 39 01 30 2F 01 30 : F2
D470 2A 01 30 1B 01 30 16 01 30 3E 01 30 43 01 26 43 : 0A
D480 01 26 3E 01 1C 3E 01 1C 43 01 12 43 01 12 3E 01 : C8
D490 08 3E 01 08 43 01 0D 16 07 12 20 07 17 2A 07 1C : 5A
D4A0 34 07 21 3E 07 26 34 07 21 2A 07 1C 20 07 17 16 : C4
D4B0 07 2B 3E 07 39 2F 03 0C 07 08 11 07 03 11 07 03 : 33
D4C0 16 07 03 1B 07 03 20 07 03 25 07 03 2A 07 03 2F : 01
D4D0 07 0D 16 07 12 1B 07 17 20 07 1C 25 07 21 2A 07 : 3D
D4E0 26 2F 07 2B 34 07 30 39 07 30 34 07 30 2F 07 30 : 33
D4F0 2A 07 30 25 07 30 20 07 30 1B 07 30 16 07 30 11 : C4
-------------------------------------------------------------
Sum  7B 7B 8F 80 93 8A 77 52 6D 9F 61 72 A4 66 77 8B : D6

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D500 07 30 0C 07 03 34 07 03 39 07 08 0C 01 0D 11 01 : FF
D510 12 16 01 17 1B 01 1C 20 01 21 25 01 26 2A 01 2B : 5C
D520 2F 01 0D 25 06 12 2A 06 17 2F 06 1C 34 06 21 39 : A6
D530 06 12 07 06 17 0C 06 1C 11 06 21 16 06 26 1B 06 : 05
D540 0D 2A 05 12 2F 05 17 34 05 1C 39 05 26 20 05 21 : 98
D550 1B 05 1C 16 05 17 11 05 12 0C 05 0D 39 05 26 07 : 1F
D560 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 05
D570 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D580 00 00 00 00 00 00 00 00 3F 3B 05 25 07 05 2A 07 : E1
D590 05 2F 07 05 34 07 05 39 07 0A 2A 07 0A 25 07 0A : 3B
D5A0 20 07 0A 1B 07 0F 11 07 0F 16 07 0F 1B 07 0F 20 : 06
D5B0 07 0F 25 07 0F 2A 07 0F 2F 07 0F 34 07 0F 39 07 : 60
D5C0 14 3E 07 14 2F 07 14 2A 07 14 25 07 14 16 07 14 : 6D
D5D0 11 07 19 11 07 19 16 07 19 1B 07 19 20 07 19 25 : 38
D5E0 07 19 2A 07 19 2F 07 1E 2F 07 1E 2A 07 1E 25 07 : 8D
D5F0 1E 16 07 1E 11 07 23 11 07 23 16 07 23 1B 07 23 : 54
-------------------------------------------------------------
Sum  F1 41 C9 E2 19 05 EC 2D 53 40 37 11 51 1E 3E 2E : CA

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D600 20 07 23 25 07 23 2A 07 23 2F 07 23 34 07 23 39 : DD
D610 07 1E 3E 07 28 2A 07 28 25 07 28 20 07 28 1B 07 : B0
D620 2D 25 07 2D 2A 07 2D 2F 07 2D 34 07 2D 39 07 1E : 0D
D630 20 02 1E 1B 02 14 1B 02 14 20 02 14 0C 06 0F 07 : 00
D640 06 1E 0C 06 23 07 06 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 66
D650 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 36 24 05 0C : 6B
D660 06 05 11 06 05 16 06 05 1B 06 05 20 06 05 25 06 : C4
D670 05 2A 06 05 34 06 05 39 06 2D 39 06 2D 34 06 2D : B8
D680 2A 06 2D 25 06 2D 20 06 2D 1B 06 2D 16 06 2D 11 : B0
D690 06 2D 0C 06 0F 0C 05 0F 11 05 0F 16 05 0F 1B 05 : E3
D6A0 0F 20 05 0F 25 05 0F 2A 05 0F 34 05 0F 39 05 23 : 63
D6B0 39 05 23 34 05 23 2A 05 23 25 05 23 20 05 23 1B : BF
D6C0 05 23 16 05 23 11 05 23 0C 05 19 0C 02 19 11 02 : 03
D6D0 19 16 02 19 1B 02 19 20 02 19 25 02 19 2A 02 19 : 40
D6E0 34 02 19 39 02 2D 2F 04 28 2F 04 23 2F 04 1E 2F : E8
D6F0 04 19 2F 04 14 2F 04 0F 2F 04 0A 2F 04 05 2F 04 : 4E
-------------------------------------------------------------
Sum  53 45 6A 4E 4A 5B 39 38 4F 5B 3D 4F 75 6A 54 46 : 15

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D700 05 43 07 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 4F
D710 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D720 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D730 34 34 08 1B 07 08 2A 07 08 3E 07 1C 07 07 1C 0C : 6A
D740 07 17 11 07 1C 11 07 21 11 07 12 11 07 26 11 07 : 0B
D750 21 16 07 21 1B 07 17 1B 07 17 16 07 0D 20 07 12 : 34
D760 20 07 17 20 07 1C 20 07 21 20 07 26 20 07 2B 20 : 88
D770 07 26 3E 07 21 3E 07 1C 3E 07 17 3E 07 12 3E 07 : EC
D780 12 39 07 12 34 07 12 2F 07 12 2A 07 17 2A 07 1C : 8E
D790 2A 07 21 2A 07 26 2A 07 26 2F 07 26 34 07 26 39 : F6
D7A0 07 1C 39 07 1C 34 07 1C 2F 07 17 34 07 21 34 07 : BA
D7B0 1C 43 07 1C 48 07 1C 4D 07 21 4D 07 26 4D 07 2B : 5B
D7C0 4D 07 2B 48 07 08 43 07 08 48 07 08 4D 07 03 4D : 23
D7D0 07 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 07
D7E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D7F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-------------------------------------------------------------
Sum  3B 77 0F 11 0C EA 11 0C EA 34 E9 08 07 0C 08 20 : 2F

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D800 00 00 00 00 2F 2A 19 0C 07 0F 11 07 05 1B 07 05 : D8
D810 25 07 05 2F 07 05 39 07 0F 43 07 19 48 07 23 43 : D3
D820 07 2D 39 07 2D 2F 07 2D 25 07 2D 1B 07 23 11 07 : BA
D830 19 3E 03 14 39 03 0F 34 03 1E 39 03 23 34 03 23 : C7
D840 2F 01 1E 34 01 19 39 01 14 34 01 0F 2F 01 0F 2A : 97
D850 05 14 2F 05 19 34 05 1E 2F 05 23 2A 05 1E 25 05 : 8B
D860 19 20 05 14 25 05 14 2A 02 19 25 02 19 2F 02 1E : 64
D870 2A 02 23 25 08 1E 20 08 19 1B 08 14 20 08 0F 25 : 6E
D880 08 0F 20 06 14 1B 06 19 16 06 1E 1B 06 23 20 06 : 2F
D890 19 2A 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 47
D8A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D8B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D8C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D8D0 00 00 00 00 00 00 00 00 46 46 19 11 02 19 16 02 : E9
D8E0 19 1B 02 19 20 02 19 25 02 19 2A 02 19 2F 02 19 : 59
D8F0 34 02 14 25 02 0F 25 02 0F 20 02 0F 1B 02 14 1B : 33
-------------------------------------------------------------
Sum  2A FF F0 00 19 FD 1E 05 09 69 32 CA 20 3C CF 20 : 0B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D900 02 1E 1B 02 23 1B 02 23 20 02 23 25 02 1E 25 02 : 51
D910 0A 0C 07 0A 11 07 0A 16 07 0A 1B 07 0A 20 07 0A : CD
D920 25 07 0A 2A 07 0A 2F 07 0A 34 07 0A 39 07 0F 39 : 7E
D930 07 0F 34 07 0F 2F 07 0F 2A 07 0F 16 07 0F 11 07 : 29
D940 0F 0C 07 14 0C 07 14 11 07 14 16 07 14 20 07 14 : F5
D950 2A 07 14 2F 07 14 34 07 14 39 07 19 39 07 1E 39 : CE
D960 07 1E 34 07 1E 2F 07 1E 2A 07 1E 20 07 1E 16 07 : 83
D970 1E 11 07 1E 0C 07 19 0C 07 23 0C 07 23 11 07 23 : 27
D980 16 07 23 2A 07 23 2F 07 23 34 07 23 39 07 28 39 : EC
D990 07 28 34 07 28 2F 07 28 2A 07 28 25 07 28 20 07 : C4
D9A0 28 1B 07 28 16 07 28 11 07 28 0C 07 38 2E 03 48 : BB
D9B0 06 0D 48 06 17 48 06 21 48 06 2B 48 06 30 3E 06 : 22
D9C0 26 3E 06 1C 3E 06 12 3E 06 08 3E 06 17 16 07 17 : B7
D9D0 1B 07 1C 1B 07 1C 16 07 1C 11 01 17 11 01 12 11 : 13
D9E0 01 12 16 01 12 1B 01 12 20 01 17 20 01 1C 20 01 : 00
D9F0 21 20 01 21 1B 01 21 16 01 21 11 01 21 0C 03 1C : 36
-------------------------------------------------------------
Sum  44 50 95 5D 55 8B 58 5F 86 62 68 68 8B 76 53 96 : BF

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DA00 0C 03 17 0C 03 12 0C 03 0D 0C 03 0D 11 03 0D 16 : B6
DA10 03 0D 1B 03 0D 20 03 0D 25 03 12 25 03 17 25 03 : 0C
DA20 1C 25 03 21 25 03 26 25 03 26 20 03 26 1B 03 26 : 8E
DA30 16 03 26 11 03 26 0C 03 2B 43 02 21 43 02 17 43 : B8
DA40 02 0D 43 02 03 43 02 08 39 02 12 39 02 1C 39 02 : 83
DA50 26 39 02 30 39 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : CC
DA60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DA70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DA80 40 30 08 0C 03 0D 0C 03 0D 11 03 08 11 03 17 1B : 12
DA90 03 17 20 03 1C 20 03 1C 1B 03 26 11 03 26 0C 03 : 25
DAA0 2B 0C 03 2B 11 03 26 2A 03 26 2F 03 2B 2F 03 2B : AC
DAB0 2A 03 0D 2A 03 08 2A 03 08 2F 03 0D 2F 03 17 39 : 65
DAC0 03 1C 39 03 1C 3E 03 17 3E 03 08 39 08 0D 39 08 : A7
DAD0 0D 3E 08 08 3E 08 26 3E 08 26 39 08 2B 39 08 2B : 0B
DAE0 3E 08 1C 2F 08 17 2F 08 17 2A 08 1C 2A 08 26 20 : C4
DAF0 08 2B 20 08 2B 1B 08 26 1B 08 1C 11 08 17 11 08 : 57
-------------------------------------------------------------
Sum  57 61 55 19 34 50 02 0F 44 3E 09 26 52 13 3A 61 : 6C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DB00 17 0C 08 1C 0C 08 0D 1B 08 08 1B 08 08 20 08 0D : F3
DB10 20 08 03 11 06 12 11 06 21 11 06 30 11 06 30 20 : 3A
DB20 06 21 20 06 12 20 06 03 20 06 03 2F 06 12 2F 06 : 2D
DB30 21 2F 06 30 2F 06 30 3E 06 21 3E 06 12 3E 06 03 : ED
DB40 3E 06 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 44
DB50 00 00 00 00 3D 3D 0D 25 03 0D 2A 03 12 2A 03 12 : 3A
DB60 25 03 12 20 03 12 1B 03 12 16 03 12 11 03 0D 20 : 0B
DB70 03 12 0C 03 17 11 03 21 25 03 21 2A 03 21 2F 03 : 39
DB80 26 2F 03 26 2A 03 26 25 03 26 20 03 26 1B 03 26 : AC
DB90 16 03 26 11 03 2B 16 03 03 1B 07 08 1B 07 0D 1B : 0E
DBA0 07 17 1B 07 1C 1B 07 21 1B 07 2B 1B 07 30 1B 07 : 60
DBB0 30 25 07 2B 25 07 1C 25 07 17 25 07 08 25 07 03 : 75
DBC0 25 07 03 2F 07 08 2F 07 0D 2F 07 12 2F 07 17 2F : 74
DBD0 07 1C 2F 07 2B 2F 07 30 2F 07 30 39 07 2B 39 07 : FB
DBE0 26 39 07 21 39 07 1C 39 07 17 39 07 12 39 07 0D : D9
DBF0 39 07 08 39 07 03 39 07 03 11 07 08 11 07 0D 11 : 24
-------------------------------------------------------------
Sum  C2 50 DB 7F 8A 31 69 90 F7 23 9E 33 00 AD 42 0A : 04

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DC00 07 1C 11 07 21 11 07 2B 11 07 30 11 07 00 00 00 : FF
DC10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DC20 00 00 00 00 00 00 00 00 36 36 0D 1B 07 12 1B 07 : CF
DC30 17 1B 07 1C 1B 07 21 1B 07 26 1B 07 26 16 07 21 : 66
DC40 16 07 1C 16 07 17 16 07 12 16 07 0D 16 07 0D 20 : 10
DC50 07 12 20 07 17 20 07 1C 20 07 21 20 07 26 20 07 : 56
DC60 26 25 07 21 25 07 1C 25 07 17 25 07 12 25 07 0D : 75
DC70 25 07 0D 2A 07 12 2A 07 17 2A 07 1C 2A 07 21 2A : 8D
DC80 07 26 2A 07 2B 2F 02 2B 2A 02 2B 25 02 2B 20 02 : B0
DC90 2B 1B 02 2B 16 02 2B 11 02 30 16 02 30 1B 02 30 : 8E
DCA0 25 02 30 2A 02 08 2F 02 08 2A 02 08 25 02 08 20 : 47
DCB0 02 08 1B 02 08 16 02 08 11 02 03 16 02 03 1B 02 : 9D
DCC0 03 25 02 03 2A 02 03 20 05 30 20 05 00 00 00 00 : D6
DCD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DCE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DCF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 31 29 03 43 : A0
-------------------------------------------------------------
Sum  E2 EC E1 EC FB B9 EC FB E8 4F 12 CD 17 F5 BF 1D : 34

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DD00 07 08 43 07 0D 43 07 12 43 07 17 3E 07 1C 39 07 : C4
DD10 21 34 07 26 2F 07 03 34 06 08 34 06 0D 34 06 12 : 90
DD20 2F 06 17 2A 06 1C 25 06 21 20 06 26 1B 06 03 25 : 79
DD30 07 08 25 07 0D 20 07 12 1B 07 17 16 07 1C 11 07 : 0B
DD40 21 0C 07 26 07 07 08 07 01 03 0C 01 08 0C 01 0D : AA
DD50 0C 01 08 11 01 03 07 01 03 16 01 03 11 01 0D 07 : 75
DD60 01 12 07 01 12 0C 01 0D 11 01 08 16 01 03 1B 01 : 97
DD70 17 07 01 26 43 01 21 43 01 26 3E 01 2B 39 01 30 : E8
DD80 34 01 30 39 01 30 3E 01 30 43 01 2B 43 01 2B 3E : 5A
DD90 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 01
DDA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DDB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DDC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DDD0 46 3E 03 07 07 08 07 07 0D 07 05 12 07 01 17 07 : FC
DDE0 01 17 0C 08 12 0C 08 0D 0C 01 08 0C 01 03 0C 01 : 91
DDF0 03 11 03 08 11 03 0D 11 03 03 16 01 08 16 01 03 : 90
-------------------------------------------------------------
Sum  22 D7 DF 0C D7 E4 C1 DC E7 C4 DF E5 CE D6 CC D3 : EE
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DE00 1B 05 08 1B 05 0D 16 05 03 20 02 08 20 02 0D 1B : E7
DE10 02 03 25 06 08 25 06 0D 20 06 12 1B 06 12 16 08 : F9
DE20 17 16 08 1C 16 08 21 16 08 21 0C 08 1C 0C 08 12 : 25
DE30 11 02 17 11 02 1C 11 02 21 11 02 26 1B 02 2B 20 : 2E
DE40 02 30 20 02 30 25 06 2B 25 06 26 20 06 21 1B 06 : 93
DE50 2B 1B 05 30 1B 05 26 16 05 26 07 05 21 07 01 1C : 53
DE60 07 01 26 0C 01 2B 0C 01 30 0C 01 2B 16 01 30 16 : 38
DE70 01 26 11 03 2B 11 03 30 11 03 30 07 07 2B 07 07 : 35
DE80 17 1B 07 1C 1B 07 21 20 07 1C 20 07 17 20 07 12 : 52
DE90 20 07 0D 25 03 12 25 03 17 25 03 1C 25 03 21 25 : 5F
DEA0 03 26 25 03 1A 11 05 0C 06 2D 0C 06 19 0C 06 19 : 16
DEB0 25 06 19 3E 06 05 3E 06 2D 3E 06 2D 25 06 05 25 : C4
DEC0 06 05 11 07 19 11 07 2D 11 07 2D 2A 07 19 2A 07 : 41
DED0 05 2A 07 05 43 07 19 43 07 2D 43 07 23 34 07 23 : E0
DEE0 1B 07 0F 1B 07 0F 34 07 0F 20 01 0F 39 01 23 39 : 72
DEF0 01 23 20 01 21 25 01 12 25 01 12 16 01 21 16 01 : 25
---------------------------------------------------------
Sum  00 39 41 39 5E 37 67 5A 54 94 38 54 7F 1A 46 6D : C9
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DF00 12 07 01 21 07 01 26 0C 01 26 1B 01 26 2A 01 17 : 20
DF10 2A 01 17 1B 01 17 0C 01 00 00 00 00 00 00 00 00 : 82
DF20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DF30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DF40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DF50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DF60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
DF70 00 00 00 00 00 00 00 00 3E 2A 03 34 06 08 2F 06 : E2
DF80 17 2F 06 17 34 06 1C 2F 06 1C 34 06 2B 2F 06 30 : D4
DF90 34 06 0D 16 06 12 1B 06 21 1B 06 26 16 06 17 07 : 38
DFA0 06 1C 07 06 1C 0C 06 17 0C 06 08 4D 06 26 4D 06 : 5A
DFB0 08 34 07 0D 34 07 12 34 07 12 2F 07 0D 2F 07 21 : 84
DFC0 2F 07 26 2F 07 21 34 07 26 34 07 2B 34 07 17 4D : 19
DFD0 04 1C 4D 04 0D 1B 02 12 16 02 21 16 02 26 1B 02 : 41
DFE0 17 2A 02 1C 2A 02 30 2F 02 03 2F 02 03 25 06 30 : 7E
DFF0 25 06 08 48 02 17 48 02 1C 48 02 26 48 02 12 07 : CD
---------------------------------------------------------
Sum  04 E0 B6 13 D2 98 2F D7 D3 20 E8 1E 01 10 EB 01 : 13
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
E000 07 0D 07 07 08 07 07 21 07 07 26 07 07 2B 07 07 : D4
E010 26 0C 02 21 0C 02 12 0C 02 0D 0C 02 08 0C 02 2B : DF
E020 0C 02 21 2A 04 26 2A 04 12 2A 04 0D 2A 04 03 20 : 4F
E030 02 30 20 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 54
E040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 2F 24 05 20 : 78
E050 07 0A 25 07 0F 2A 07 14 2F 07 19 34 07 1E 2F 07 : 6F
E060 23 2A 07 28 25 07 2D 20 07 2D 25 07 28 2A 07 23 : D1
E070 2F 07 1E 34 07 19 39 07 14 34 07 0F 2F 07 0A 2A : B0
E080 07 05 25 07 05 1B 01 0A 20 01 0F 25 01 14 2A 01 : F8
E090 19 2F 01 1E 2A 01 23 25 01 28 20 01 2D 1B 01 2D : 9A
E0A0 16 03 28 1B 03 23 20 03 1E 25 03 19 2A 03 14 25 : 6A
E0B0 03 0F 20 03 0A 1B 03 05 16 03 19 11 06 19 16 06 : E0
E0C0 19 1B 06 14 16 06 1E 16 06 19 4D 06 19 43 06 0A : 7C
E0D0 43 06 0A 4D 06 28 4D 06 28 43 06 00 00 00 00 00 : 92
E0E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E0F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  29 ED 12 5B AB 01 62 BF E8 53 19 B6 3D 3C AC 29 : A8
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
E100 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E110 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E120 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
E130 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E140 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E150 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
E160 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E170 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
E180 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
E190 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 5C 00 78 3D : 11
E1A0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
E1B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E1C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E1D0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
E1E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E1F0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
---------------------------------------------------------
Sum  F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 55 F9 71 36 : A1
```

"CHARA.DAT"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 00 00 00 00 07 E0 1F F8 3E 7C 3C 3C 7C 3E 78 1E : 80
C010 78 1E 78 1E 7C 3E 7C 3C 3E 7C 1F F8 07 E0 00 00 : 56
C020 00 00 00 00 01 E0 03 E0 07 E0 07 E0 01 E0 01 E0 : 54
C030 01 E0 01 E0 01 E0 01 E0 01 E0 07 F8 07 F8 00 00 : 63
C040 00 00 00 00 0F F0 1F F8 3C 3C 3C 1C 00 3C 00 F8 : 1A
C050 03 E0 07 80 0F 00 1E 00 3E 00 3F FC 3F FC 00 00 : 4B
C060 00 00 00 00 0F F0 1F F8 3C 7C 3C 3C 00 7C 01 F8 : BB
C070 01 F8 00 7C 3C 3E 3C 3E 3C 7C 1F FC 07 F0 00 00 : 33
C080 00 00 00 00 00 F8 01 F8 03 F8 07 F8 0F 78 1E 78 : 08
C090 3C 78 3C 78 3F FC 3F FC 00 78 00 78 00 78 00 00 : 46
C0A0 00 00 00 00 3F FC 3F FC 3C 00 3C 00 3F E0 3F F8 : 44
C0B0 00 FC 00 3C 3C 3C 3C 3C 3E 3C 1F F8 0F F0 00 00 : B8
C0C0 00 00 00 00 0F E0 1F F8 3C 3C 3C 3C 3C 00 3F F0 : 61
C0D0 3F F8 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 1F FC 0F F0 00 00 : 31
C0E0 00 00 00 00 3F FC 3F FC 38 3C 38 3C 00 78 00 F0 : C6
C0F0 01 E0 03 C0 03 C0 07 80 07 80 07 80 07 80 00 00 : 83
---------------------------------------------------------
Sum  F9 22 FB AA 35 00 93 FE AA CC 3B B8 80 42 16 3E : 05
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 00 00 00 00 0F F0 1F F8 3C 3C 3C 1C 1F 38 07 F0 : 34
C110 1F F8 3C FC 38 3E 38 1E 3C 1E 1F FC 07 F0 00 00 : 87
C120 00 00 00 00 0F F0 3F F8 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C : 16
C130 1F FC 0F FC 00 3C 3C 3C 3C 3C 1F F8 07 F0 00 00 : 60
C140 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3F FC : 3B
C150 3F FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 3B
C160 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C170 00 00 00 00 00 00 1C 00 3E 00 3E 00 1C 00 00 00 : B4
C180 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
C190 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
C1A0 00 00 00 00 00 00 03 87 0E 1C 1F 3E 0E 1C 00 00 : 3B
C1B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C1C0 00 00 00 00 38 70 7C F8 38 70 E1 C0 00 00 00 00 : 65
C1D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C1E0 00 00 00 00 00 00 0F C0 1F E0 38 E0 39 E0 3F C0 : FE
C1F0 1F 80 1F CE 3D FE 38 7C 3C F8 3F FC 1F CE 00 00 : D7
---------------------------------------------------------
Sum  9A 6E 68 C4 C9 C6 B2 03 CD 34 69 24 E9 1C BF E6 : B0
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 00 00 00 00 0E 38 0E 3E 0E FE 3E FE 3E F8 3E 38 : 86
C210 0E 38 0E 3E 0E FE 3E FE 3E F8 3E 38 0E 38 00 00 : CC
C220 00 00 03 C0 03 C0 07 E0 07 E0 0F F0 0E 70 1E 78 : 67
C230 1C 38 1C 38 3F FC 3F FC 78 1E 70 0E 70 0E 00 00 : B0
C240 00 00 7F E0 7F F8 3C 3C 3C 1C 3C 1C 3C 3C 3F F8 : AD
C250 3F F0 3C 3C 3C 1E 3C 1E 3C 3E 7F FC 7F F0 00 00 : BF
C260 00 00 07 F0 1F F8 3E 3C 3C 1E 7C 1E 78 00 78 00 : 6C
C270 78 00 78 00 7C 1E 7C 1E 3E 3C 1F F8 07 F0 00 00 : AC
C280 00 00 7F E0 7F F8 3C 3C 3C 1E 3C 1E 3C 1E 3C 1E : B6
C290 3C 1E 3C 1E 3C 1E 3C 1E 3C 3E 7F FC 7F F0 00 00 : CC
C2A0 00 00 7F FC 7F FC 3C 1C 3C 00 3C 00 3C 00 3F E0 : 21
C2B0 3F E0 3C 00 3C 00 3C 00 3C 1E 7F FE 7F FE 00 00 : 27
C2C0 00 00 7F FE 7F FE 3C 0E 3C 00 3C 00 3C 00 3F E0 : 17
C2D0 3F E0 3C 00 3C 00 3C 00 3C 00 7F 00 7F 00 00 00 : 0D
C2E0 00 00 07 F0 1F F8 3E 3C 3C 1E 7C 1E 78 00 78 00 : 6C
C2F0 78 7E 78 7E 7C 1E 7C 1E 3E 3E 1F FE 07 CE 00 00 : 8E
---------------------------------------------------------
Sum  13 BC 17 A8 80 44 E6 AA 9F 7E 1D 96 B4 A4 45 86 : D5
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 00 00 7E 3F 7E 3F 3C 1E 3C 1E 3C 1E 3C 1E 3F FE : 1F
C310 3F FE 3C 1E 3C 1E 3C 1E 3C 1E 7E 3F 7E 3F 00 00 : 1F
C320 00 00 0F F0 0F F0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 : CD
C330 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 0F F0 0F F0 00 00 : CD
C340 00 00 07 FC 07 FC 00 F0 00 F0 00 F0 00 F0 00 F0 : B6
C350 00 F0 00 F0 00 F0 78 F0 78 F0 3F E0 0F 80 00 00 : 4E
C360 00 00 7E 7F 7E 7F 3C 3C 3C 78 3C F0 3D E0 3F C0 : 6E
C370 3F C0 3D E0 3C F0 3C 78 3C 3C 7E 7F 7E 7F 00 00 : 6E
C380 00 00 7E 00 7E 00 3C 00 3C 00 3C 00 3C 00 3C 00 : 28
C390 3C 00 3C 00 3C 00 3C 1E 3C 1E 7F FE 7F FE 00 00 : 62
C3A0 00 00 78 1E 7C 3E 7C 3E 7C 3E 7E 7E 7E 7E 77 EE : 21
C3B0 77 EE 73 CE 73 CE 71 8E 70 0E F8 1F F8 1F 00 00 : 92
C3C0 00 00 F8 3F F8 3F 7C 0E 7E 0E 7E 0E 77 0E 77 8E : 9A
C3D0 73 8E 71 CE 71 EE 70 EE 70 7E F8 7F F8 3F 00 00 : 99
C3E0 00 00 1F F8 3F FC 7C 3E 78 1E 78 1E 78 1E 78 1E : 64
C3F0 78 1E 78 1E 78 1E 78 1E 7C 3E 3F FC 1F F8 00 00 : 64
---------------------------------------------------------
Sum  1F 08 33 67 56 BB B3 92 B4 A2 23 8E CD DA 23 08 : F0
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 00 00 7F E0 7F F8 3C 3C 3C 1C 3C 1C 3C 3C 3F F8 : AD
C410 3F E0 3C 00 3C 00 3C 00 3C 00 7F 00 7F 00 00 00 : 0D
C420 00 00 1F F8 3F FC 7C 3E 78 1E 78 1E 78 1E 78 1E : 64
C430 78 1E 78 1E 78 1E 79 DE 7D FE 3F FC 1F DE 00 00 : CC
C440 00 00 7F E0 7F F8 3C 3C 3C 1C 3C 1C 3C 3C 3F F8 : AD
C450 3F E0 3C 78 3C 3C 3C 3C 3C 3C 7F 3E 7F 1E 00 00 : 95
C460 00 00 07 DE 1F FE 3E 7E 78 1E 78 1E 7E 00 3F 80 : 27
C470 0F E0 01 FC 78 7E 78 1E 7C 3C 7F FC 77 F0 00 00 : 12
C480 00 00 FF FF FF FF E3 C7 E3 C7 03 C0 03 C0 03 C0 : 99
C490 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 0F F0 0F F0 00 00 : CD
C4A0 00 00 7E 3F 7E 3F 3C 1E 3C 1E 3C 1E 3C 1E 3C 1E : 3C
C4B0 3C 1E 3C 1E 3C 1E 3C 1E 3E 3E 1F FC 0F F8 00 00 : 06
C4C0 00 00 FC 3F FC 3F 78 1E 38 1C 3C 3C 1C 38 1C 38 : 80
C4D0 1E 78 0E 70 0F F0 07 E0 07 E0 03 C0 03 C0 00 00 : 67
C4E0 00 00 F0 1E F0 1E F0 1E F0 1E F0 1E F3 9E F3 9E : 68
C4F0 F7 DE F7 DE FF FE FF FE 7E 7E 3E 7C 1C 38 00 00 : AE
---------------------------------------------------------
Sum  59 F2 C2 EF 7A 29 67 49 E6 65 FE 0A 8D 16 83 42 : 0A
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 00 00 FC 3F FC 3F 78 1E 3C 3C 1E 78 0F F0 07 E0 : 00
C510 03 E0 07 F0 0F 78 1E 3C 3C 1E FE 3F FE 3F 00 00 : 8F
C520 00 00 FC 3F FC 3F 78 1E 3C 3C 1E 78 0F F0 07 E0 : 00
C530 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 0F F0 0F F0 00 00 : CD
C540 00 00 7F FE 7F FE 78 3C 78 78 00 F0 01 E0 03 C0 : 32
C550 07 80 0F 00 1E 00 3C 1E 78 1E 7F FE 7F FE 00 00 : 9E
C560 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C570 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C580 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 20
C590 00 00 00 00 00 00 02 AA AA AA AA 80 02 EE EE EE : F6
C5A0 EE C0 03 BB BB BB BB 80 03 FF FF FF FF C0 03 FF : DE
C5B0 FF FF FF C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : BD
C5C0 00 00 00 00 00 00 3E AA AA AA AA BC 3E EE EE EE : AA
C5D0 EE FC 1F BB BB BB BB B8 1F FF FF FF FF F8 3F FF : FE
C5E0 FF FF FF FC 3C 00 00 00 00 3C 00 00 00 00 00 00 : 71
C5F0 00 00 00 00 00 00 02 AA AA AA AA 80 42 EE EE EE : 36
---------------------------------------------------------
Sum  07 DA B0 5E 59 2A 7D C8 C7 24 C4 C7 2B 6F 1D 48 : 2C
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 EE C2 E3 BB BB BB BB 87 E3 FF FF FF FF C7 43 FF : EE
C610 FF FF FF C2 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : BF
C620 3C 00 00 00 00 3C 3E AA AA AA AA BC 3E EE EE EE : 22
C630 EE FC 3F BB BB BB BB FC 3F FF FF FF FF FC 3F FF : 86
C640 FF FF FF FC 3C 00 00 00 00 3C 00 00 00 00 00 00 : 71
C650 00 00 00 00 00 00 00 AA AA AA AA 80 40 EE EE EE : 32
C660 EE 82 C1 BB BB BB BB 83 C1 FF FF FF FF 83 41 FF : 20
C670 FF FF FF 82 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 7F
C680 28 00 00 00 00 14 14 AA AA AA AA A8 2A EE EE EE : 94
C690 EE D4 15 BB BB BB BB A8 2B FF FF FF FF D4 15 FF : 7A
C6A0 FF FF FF A8 28 00 00 00 00 14 00 00 00 00 00 00 : E1
C6B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C6C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C6D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C6E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C6F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  18 10 F4 D4 50 3C 3E AC 0C 4A FA E0 A4 E4 A2 C6 : 86
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C710 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C720 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C730 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C740 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : FF
C750 00 00 00 03 00 00 00 03 00 00 00 07 00 00 00 0F : 1C
C760 00 00 00 0F 00 00 00 1F 00 00 08 FF 00 07 FF FF : 3A
C770 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AF AA AA AA AF : FF
C780 AA AA AA AF AA AA AA BF AA AA AA FF AA AF FF FF : BE
C790 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AF AA AA AA AF : FF
C7A0 AA AA AA AF AA AA AA BF AA AA AA FF AA AF FF FF : BE
C7B0 00 00 7F F0 00 00 FF F0 00 01 FD E0 00 07 FE 00 : 41
C7C0 00 37 F8 00 00 7F E0 00 03 FF A0 00 07 FE 80 00 : B5
C7D0 FF FF FF FF AA AA FF FB AA AB FF EB AA AF FE AB : 8B
C7E0 AA BF FA AB AA FF EA AB AB FF AA AB AF FE AA AB : 4D
C7F0 FF FF FF FF AA AA FF FB AA AB FF EB AA AF FE AB : 8B
-----------------------------------------------------------
Sum  F9 46 C1 07 A6 7A 6F 87 AA FD F5 C3 B2 1A 75 6B : 28
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 AA BF FA AB AA FF EA AB AB FF AA AB AF FE AA AB : 4D
C810 00 7F F0 00 00 FF F0 00 01 FD E0 00 07 FE 00 00 : 41
C820 37 F8 00 00 7F E0 00 00 FF A0 00 00 FE 80 00 00 : AB
C830 FF FF FF FF AA FF FA AB AB FF EA AB AF FE AA AB : 8B
C840 BF FA AA AB FF EA AA AB FF AA AA AB FE AA AA AB : 47
C850 FF FF FF FF AA FF FA AB AB FF EA AB AF FE AA AB : 8B
C860 BF FA AA AB FF EA AA AB FF AA AA AB FE AA AA AB : 47
C870 FF FF 80 00 FF E8 00 00 FE 28 00 00 FA 80 00 00 : 05
C880 EA 00 00 00 E8 00 00 00 E8 00 00 00 E0 00 00 00 : 9A
C890 FF FF FF FF FF FA AA AB FF AA AA AB FE AA AA AB : 45
C8A0 FA AA AA AB FA AA AA AB EA AA AA AB EA AA AA AB : C4
C8B0 FF FF FF FF FF FA AA AB FF AA AA AB FE AA AA AB : 45
C8C0 FA AA AA AB FA AA AA AB EA AA AA AB EA AA AA AB : C4
C8D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C8E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C8F0 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : F7
-----------------------------------------------------------
Sum  37 78 0D 52 FE 8A 74 AE 61 68 04 AE 62 9E A4 AE : 85
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : A4
C910 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : F7
C920 AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : A4
C930 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AF AA AA AA AF : FF
C940 AA AA AA AF AA AA AA BF AA AA AA FF AA AF FF FF : BE
C950 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AF AA AA AA AF : FF
C960 AA AA AA AF AA AA AA BF AA AA AA FF AA AF FF FF : BE
C970 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AF AA AA AA AF : FF
C980 AA AA AA AF AA AA AA BF AA AA AA FF AA AF FF FF : BE
C990 FF FF FF FF AA AA FF FB AA AB FF EB AA AF FE AB : 8B
C9A0 AA BF FA AB AA FF EA AB AB FF AA AB AF FE AA AB : 4D
C9B0 FF FF FF FF AA AA FF FB AA AB FF EB AA AF FE AB : 8B
C9C0 AA BF FA AB AA FF EA AB AB FF AA AB AF FE AA AB : 4D
C9D0 FF FF FF FF AA AA FF FB AA AB FF EB AA AF FE AB : 8B
C9E0 AA BF FA AB AA FF EA AB AB FF AA AB AF FE AA AB : 4D
C9F0 FF FF FF FF AA FF FA AB AB FF EA AB AF FE AA AB : 8B
-----------------------------------------------------------
Sum  48 87 38 5C A0 F4 AF DC A4 F7 DF 78 B4 0E 9B B8 : 89
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 BF FA AA AB FF EA AA AB FF AA AA AB FE AA AA AB : 47
CA10 FF FF FF FF AA FF FA AB AB FF EA AB AF FE AA AB : 8B
CA20 BF FA AA AB FF EA AA AB FF AA AA AB FE AA AA AB : 47
CA30 FF FF FF FF AA FF FA AB AB FF EA AB AF FE AA AB : 8B
CA40 BF FA AA AB FF EA AA AB FF AA AA AB FE AA AA AB : 47
CA50 FF FF FF FF FF FA AA AB FE AA AA AB FA AA AA AB : 40
CA60 FA AA AA AB EA AA AA AB EA AA AA AB EA AA AA AB : B4
CA70 FF FF FF FF FF FA AA AB FE AA AA AB FA AA AA AB : 40
CA80 FA AA AA AB EA AA AA AB EA AA AA AB EA AA AA AB : B4
CA90 FF FF FF FF FF FA AA AB FE AA AA AB FA AA AA AB : 40
CAA0 FA AA AA AB EA AA AA AB EA AA AA AB EA AA AA AB : B4
CAB0 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : F7
CAC0 AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : A4
CAD0 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : F7
CAE0 AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : A4
CAF0 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : F7
-----------------------------------------------------------
Sum  77 38 48 50 5E FA 40 B0 5D 4A 20 B0 56 48 A0 B0 : F4
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB00 AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : A4
CB10 00 00 00 03 00 00 00 03 00 00 00 07 00 00 00 0F : 1C
CB20 00 00 00 0F 00 00 00 3F 00 00 01 FF 00 07 FF FF : 53
CB30 00 00 00 03 00 00 00 03 00 00 00 07 00 00 00 0F : 1C
CB40 00 00 00 0F 00 00 00 3F 00 00 01 FF 00 07 FF FF : 53
CB50 00 00 00 03 00 00 00 03 00 00 00 07 00 00 00 0F : 1C
CB60 00 00 00 0F 00 00 00 3F 00 00 01 FF 00 07 FF FF : 53
CB70 00 00 7F F0 00 00 FF F0 00 01 FF E0 00 07 FF 00 : 44
CB80 00 1F FC 00 00 FF F0 00 03 FF C0 00 07 FF 80 00 : 52
CB90 00 00 7F F0 00 00 FF F0 00 01 FF E0 00 07 FF 00 : 44
CBA0 00 1F FC 00 00 FF F0 00 03 FF C0 00 07 FF 80 00 : 52
CBB0 00 00 7F F0 00 00 FF F0 00 01 FF E0 00 07 FF 00 : 44
CBC0 00 1F FC 00 00 FF F0 00 03 FF C0 00 07 FF 80 00 : 52
CBD0 00 7F F0 00 00 FF C0 00 01 FF 00 00 07 FE 00 00 : 33
CBE0 1F F8 00 00 3F E0 00 00 FF C0 00 00 FF 00 00 00 : F4
CBF0 00 7F F0 00 00 FF C0 00 01 FF 00 00 07 FE 00 00 : 33
-----------------------------------------------------------
Sum  C9 FD FB B1 E9 85 F7 41 B4 68 EA 5D CC CD 24 D5 : 0D
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC00 1F F8 00 00 3F E0 00 00 FF C0 00 00 FF 00 00 00 : F4
CC10 00 7F F0 00 00 FF C0 00 01 FF 00 00 07 FE 00 00 : 33
CC20 1F F8 00 00 3F E0 00 00 FF C0 00 00 FF 00 00 00 : F4
CC30 FF FF 80 00 FF 80 00 00 F8 00 00 00 F0 00 00 00 : E5
CC40 E0 00 00 00 C0 00 00 00 C0 00 00 00 C0 00 00 00 : 20
CC50 FF FF 80 00 FF 80 00 00 F8 00 00 00 F0 00 00 00 : E5
CC60 E0 00 00 00 C0 00 00 00 C0 00 00 00 C0 00 00 00 : 20
CC70 FF FF 80 00 FF 80 00 00 F8 00 00 00 F0 00 00 00 : E5
CC80 E0 00 00 00 C0 00 00 00 C0 00 00 00 C0 00 00 00 : 20
CC90 80 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 81
CCA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 80 00 00 01 : 81
CCB0 80 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 81
CCC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 80 00 00 01 : 81
CCD0 80 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 81
CCE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 80 00 00 01 : 81
CCF0 29 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 29
-----------------------------------------------------------
Sum  84 6C 70 03 BB 3F C0 00 27 7F 00 00 95 FE 00 03 : 59
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CD00 FE FE FE FE FE FE 00 00 FE FE FE FE FE FE 00 00 : E8
CD10 3E 3E 3E 3E 00 00 00 00 3E 3E 3E 3E 00 00 00 00 : F0
CD20 FE FE FE FE FE FE 00 00 FE FE FE FE FE FE 00 00 : E8
CD30 00 FE 00 FE 00 FE 00 00 FE FE FE FE FE FE 00 00 : EE
CD40 00 3E 00 3E 00 00 00 00 3E 3E 3E 3E 00 00 00 00 : 74
CD50 00 FE 00 FE 00 FE 00 00 FE FE FE FE FE FE 00 00 : EE
CD60 FE 00 FE 00 FE 00 00 00 FE FE FE FE FE FE 00 00 : EE
CD70 3E 00 3E 00 00 00 00 00 3E 3E 3E 3E 00 00 00 00 : 74
CD80 FE 00 FE 00 FE 00 00 00 FE FE FE FE FE FE 00 00 : EE
CD90 28 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 28
CDA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  9C 74 74 74 F8 F8 00 00 AE AE AE AE F4 F4 00 00 : 88
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CE00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE40 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CE50 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CE60 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CE70 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CE80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CEA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CEB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CEC0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CED0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CEE0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CEF0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
-----------------------------------------------------------
Sum  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : 80
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CF00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CF10 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CF20 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CF30 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CF40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CF50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CF60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CF70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CF80 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CF90 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CFA0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CFB0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : 80
```

"MUSIC.DAT"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 2A 69 78 00 2A 69 78 00 24 8D 78 00 2A 69 78 00 : 4A
C010 00 00 78 00 23 9D F0 00 23 9D 78 00 24 0E 78 00 : 0A
C020 24 0E 78 00 24 8D 78 00 24 0E 78 00 00 00 78 00 : F5
C030 23 0A F0 00 23 0A 78 00 22 B5 78 00 23 0A 78 00 : B6
C040 23 38 78 00 23 9D 78 00 24 0E 78 00 24 8D 78 00 : DE
C050 2A 69 78 00 2A B5 78 00 2A 69 78 00 00 00 78 00 : E5
C060 23 9D E0 01 00 00 F0 00 00 00 C0 03 00 00 C0 03 : 17
C070 2A 69 78 00 2A 69 3C 00 00 00 3C 00 24 8D 78 00 : 3F
C080 24 8D 3C 00 00 00 3C 00 24 0E 78 00 24 0E 3C 00 : 41
C090 00 00 3C 00 23 9D 78 00 23 9D 3C 00 00 00 3C 00 : AC
C0A0 24 0E F0 00 24 8D 78 00 24 0E 68 01 00 00 78 00 : 5E
C0B0 24 0E 78 00 2A B5 78 00 2A B5 3C 00 00 00 3C 00 : 58
C0C0 2A 69 78 00 2A 69 3C 00 00 00 3C 00 24 8D 78 00 : 3F
C0D0 24 8D 3C 00 00 00 3C 00 24 0E 78 00 24 0E 3C 00 : 41
C0E0 00 00 3C 00 23 9D F0 00 23 6A 78 00 23 9D F0 00 : A1
C0F0 23 9D 78 00 24 0E 78 00 23 9D 78 00 2A 69 78 00 : 25
---------------------------------------------------------
Sum  E8 64 E8 01 ED 4B F8 00 DA E7 C8 04 72 4A 50 03 : 01

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 2A 69 3C 00 00 00 3C 00 24 8D 78 00 24 8D 3C 00 : 21
C110 00 00 3C 00 24 0E 78 00 24 0E 3C 00 00 00 3C 00 : 90
C120 23 9D 78 00 23 9D 3C 00 00 00 3C 00 24 0E F0 00 : 92
C130 24 8D 78 00 24 0E 68 01 00 00 78 00 23 9D 78 00 : 74
C140 23 38 E0 01 23 0A 68 01 22 B5 78 00 22 69 D0 02 : 7E
C150 00 00 F0 00 FF FF FF FF 23 9D 78 00 23 9D 78 00 : 5C
C160 23 9D 78 00 23 9D 78 00 00 00 78 00 23 9D 78 00 : 20
C170 23 6A 78 00 23 9D 78 00 23 38 78 00 23 38 78 00 : E3
C180 23 38 78 00 23 38 78 00 00 00 78 00 23 0A 78 00 : C3
C190 22 DF 78 00 23 0A 78 00 22 B5 78 00 22 8F 78 00 : 96
C1A0 22 B5 78 00 23 0A 78 00 23 38 78 00 23 0A 78 00 : 6C
C1B0 23 38 78 00 23 6A 78 00 23 9D 78 00 00 00 78 00 : 88
C1C0 23 9D E0 01 00 00 F0 00 00 00 C0 03 00 00 C0 03 : 17
C1D0 23 9D 78 00 23 9D 3C 00 00 00 3C 00 23 6A 78 00 : 75
C1E0 23 6A 3C 00 00 00 3C 00 23 0A 78 00 23 0A 3C 00 : 13
C1F0 00 00 3C 00 22 B5 78 00 22 B5 3C 00 00 00 3C 00 : DA
---------------------------------------------------------
Sum  CD 7A D8 02 A4 04 6F 01 5D 6E D8 03 A4 2A A8 05 : 5A

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 23 0A F0 00 23 6A 78 00 23 0A 68 01 00 00 78 00 : 30
C210 23 0A 78 00 24 0E 78 00 24 0E 3C 00 00 00 3C 00 : F9
C220 23 9D 78 00 23 9D 3C 00 00 00 3C 00 23 6A 78 00 : 75
C230 23 6A 3C 00 00 00 3C 00 23 0A 78 00 23 0A 3C 00 : 13
C240 00 00 3C 00 22 B5 F0 00 22 8F 78 00 22 B5 F0 00 : F3
C250 22 B5 78 00 23 0A 78 00 22 B5 78 00 22 69 78 00 : 46
C260 22 69 3C 00 00 00 3C 00 1C 8D 78 00 1C 8D 3C 00 : 09
C270 00 00 3C 00 1C 0E 78 00 1C 0E 3C 00 00 00 3C 00 : 80
C280 1B 9D 78 00 1B 9D 3C 00 00 00 3C 00 1C 0E F0 00 : 7A
C290 1C 8D 78 00 1C 0E 68 01 00 00 78 00 1B 9D 78 00 : 5C
C2A0 1C 0E E0 01 1B 9D 68 01 1B 38 78 00 1B 0A D0 02 : EE
C2B0 00 00 F0 00 FF FF FF FF 1A 69 F0 00 00 00 F0 00 : 4F
C2C0 00 00 78 00 1A 69 68 01 14 0E F0 00 00 00 F0 00 : 66
C2D0 00 00 78 00 14 0E 68 01 13 38 78 00 13 0A 78 00 : 5B
C2E0 12 B5 78 00 12 69 78 00 12 B5 78 00 13 0A 78 00 : 06
C2F0 13 38 78 00 13 6A 78 00 13 9D 78 00 00 00 78 00 : 58
---------------------------------------------------------
Sum  48 5E E8 01 6F 73 4F 03 67 3A 70 01 1E E8 C8 02 : A5

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 13 9D E0 01 00 00 F0 00 1A 69 68 01 13 9D 78 00 : 95
C310 1A 69 78 00 1A 69 F0 00 13 9D 78 00 1A 69 68 01 : 82
C320 13 9D 78 00 1A 69 78 00 1A 69 F0 00 13 9D 78 00 : BE
C330 1A 69 68 01 13 9D 78 00 1A 69 78 00 1A 69 F0 00 : 82
C340 13 9D 78 00 14 0E 68 01 13 0A 78 00 14 0E 78 00 : E2
C350 14 0E 68 01 13 38 68 01 12 69 78 00 13 38 78 00 : F5
C360 13 38 F0 00 12 69 78 00 13 9D 68 01 12 B5 78 00 : 86
C370 13 9D F0 00 00 00 F0 00 1A 69 68 01 13 9D 78 00 : A4
C380 1A 69 78 00 1A 69 F0 00 13 9D 78 00 14 0E 68 01 : 21
C390 13 0A 78 00 14 0E 78 00 14 0E 68 01 1A 69 E0 01 : 1E
C3A0 14 8D 68 01 14 0E 78 00 13 9D D0 02 00 00 F0 00 : 16
C3B0 FF FF FF FF FF 0E 0F 0F 1E 05 02 01 14 00 00 01 : 62
C3C0 14 0C 12 06 26 26 19 0A 92 5E 12 59 0A 06 04 05 : 1B
C3D0 02 02 00 00 47 19 08 09 1C 07 02 02 1E 1E 64 01 : 3D
C3E0 32 08 2A 27 16 20 1A 0A CE 51 8F 54 06 07 13 0B : 12
C3F0 02 00 00 06 58 99 58 5E 39 0E 02 02 03 03 50 00 : 50
---------------------------------------------------------
Sum  31 A1 8B 36 9C A9 8A 8C C0 62 5F B8 19 49 2B 15 : C9

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 00 00 E0 01 00 00 E0 01 00 00 E0 01 00 00 E0 01 : 84
C410 00 00 E0 01 00 00 E0 01 00 00 E0 01 00 00 E0 01 : 84
C420 14 0E B4 00 14 0E 3C 00 14 0E B4 00 14 0E 3C 00 : 68
C430 13 38 B4 00 13 38 3C 00 13 38 B4 00 13 38 3C 00 : 0C
C440 13 9D B4 00 13 9D 3C 00 13 9D B4 00 13 9D 3C 00 : A0
C450 1A 69 B4 00 1A 69 3C 00 1A 69 B4 00 1A 69 3C 00 : EC
C460 13 38 B4 00 13 38 3C 00 13 38 B4 00 13 38 3C 00 : 0C
C470 1A B5 B4 00 1A B5 3C 00 1A B5 B4 00 1A B5 3C 00 : 1C
C480 1B 0A B4 00 1B 0A 3C 00 1B 0A B4 00 1B 0A 3C 00 : 74
C490 14 0E B4 00 14 0E 3C 00 14 0E 78 00 00 00 78 00 : 46
C4A0 14 0E 3C 00 14 0E 3C 00 00 00 78 00 00 00 3C 00 : 70
C4B0 14 0E 78 00 14 0E 3C 00 1A B5 3C 00 1A B5 3C 00 : 0E
C4C0 00 00 78 00 00 00 3C 00 1A B5 78 00 1A B5 3C 00 : 06
C4D0 13 9D 3C 00 13 9D 3C 00 00 00 78 00 00 00 3C 00 : 8C
C4E0 13 9D 78 00 13 9D 3C 00 1A 69 3C 00 1A 69 3C 00 : 92
C4F0 00 00 78 00 00 00 3C 00 1A 69 78 00 1A 69 3C 00 : 6E
---------------------------------------------------------
Sum  FE A7 B8 02 FE A7 08 02 18 8D 7C 02 04 7F 44 02 : FA
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 14 8D 78 00 14 8D 3C 00 13 38 1E 00 00 00 1E 00 : 7D
C510 14 8D 3C 00 13 38 3C 00 14 8D 3C 00 13 38 3C 00 : C8
C520 14 0E 78 00 14 0E 3C 00 12 69 1E 00 00 00 1E 00 : AF
C530 14 0E 3C 00 13 0A 3C 00 14 0E 3C 00 13 0A 3C 00 : 6E
C540 13 38 78 00 13 38 3C 00 14 0E 1E 00 00 00 1E 00 : A8
C550 13 38 3C 00 14 0E 3C 00 13 38 3C 00 14 0E 3C 00 : CA
C560 13 0A 78 00 13 0A 3C 00 13 0A 1E 00 00 00 1E 00 : 47
C570 13 0A 78 00 00 00 78 00 14 0E 78 00 14 0E 3C 00 : 05
C580 14 0E 1E 00 00 00 1E 00 1A 8F 3C 00 14 8D 3C 00 : 20
C590 1A 8F 3C 00 14 0E 3C 00 1A B5 78 00 1A B5 3C 00 : 95
C5A0 1A B5 1E 00 00 00 1E 00 1A B5 78 00 1A 69 78 00 : 4D
C5B0 13 9D 78 00 13 9D 3C 00 13 9D 1E 00 00 00 1E 00 : 00
C5C0 14 8D 3C 00 13 9D 3C 00 1A B5 3C 00 13 9D 3C 00 : C0
C5D0 1A 69 78 00 1A 69 3C 00 13 38 1E 00 00 00 1E 00 : 41
C5E0 1A 69 3C 00 13 38 3C 00 1A 69 3C 00 13 38 3C 00 : 8C
C5F0 14 8D 78 00 14 8D 78 00 00 00 78 00 14 8D 78 00 : C3
---------------------------------------------------------
Sum  53 95 64 00 03 A3 FC 00 43 86 FC 00 D0 6B 84 00 : 72

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 14 0E 78 00 14 0E 78 00 00 00 78 00 14 0E 78 00 : 46
C610 13 D5 78 00 13 D5 78 00 00 00 78 00 13 D5 78 00 : 98
C620 14 0E 68 01 00 00 78 00 FF FF FF FF 24 0E 3C 00 : 6D
C630 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 : 7D
C640 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 : 7D
C650 2A 69 3C 00 2B 38 3C 00 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 : AB
C660 2A 69 3C 00 2B 38 3C 00 2A 69 3C 00 23 9D 3C 00 : 39
C670 24 8D 3C 00 2A B5 3C 00 24 8D 3C 00 23 9D 3C 00 : F1
C680 24 8D 3C 00 2A B5 3C 00 24 8D 3C 00 23 9D 3C 00 : F1
C690 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 23 9D 3C 00 : 0B
C6A0 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 23 38 3C 00 : A6
C6B0 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 23 38 3C 00 : 42
C6C0 24 0E 3C 00 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 23 38 3C 00 : 42
C6D0 24 0E 3C 00 2A B5 3C 00 24 0E 3C 00 23 38 3C 00 : 8E
C6E0 24 0E 3C 00 2A B5 3C 00 24 0E 3C 00 23 0A 3C 00 : 60
C6F0 23 D5 3C 00 24 8D 3C 00 23 D5 3C 00 23 0A 3C 00 : BE
---------------------------------------------------------
Sum  32 8E 64 01 49 AE 74 00 F6 9C FB FF 15 83 38 00 : EC

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 23 D5 3C 00 24 8D 3C 00 23 D5 3C 00 24 0E 3C 00 : C3
C710 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 : 7D
C720 2A 69 3C 00 2B 0A 3C 00 2A 69 3C 00 24 0E 3C 00 : 7D
C730 24 8D 3C 00 2A 69 F0 00 23 38 78 00 2A B5 F0 00 : 12
C740 2A 69 78 00 24 8D 78 00 23 D5 3C 00 24 0E 3C 00 : D6
C750 24 8D F0 00 23 0A 78 00 2A 69 F0 00 24 8D 78 00 : F2
C760 24 0E 78 00 23 38 3C 00 23 9D 3C 00 24 0E F0 00 : 5F
C770 22 69 78 00 24 8D F0 00 24 0E 78 00 23 D5 78 00 : BE
C780 23 0A 3C 00 23 0A 3C 00 23 D5 F0 00 23 0A 78 00 : 5F
C790 22 69 68 01 00 00 78 00 1C 0E F0 00 22 8F 78 00 : AF
C7A0 23 0A 78 00 23 9D 3C 00 23 38 3C 00 23 38 68 01 : FC
C7B0 1B 9D F0 00 1C 8D 78 00 22 B5 78 00 23 38 3C 00 : AF
C7C0 23 0A 3C 00 23 0A 68 01 23 38 78 00 23 38 B4 00 : E1
C7D0 24 0E 3C 00 23 9D 3C 00 23 38 3C 00 23 0A 78 00 : A6
C7E0 23 0A B4 00 23 9D 3C 00 23 38 3C 00 23 0A 3C 00 : DD
C7F0 23 38 78 00 23 38 B4 00 22 B5 3C 00 22 69 3C 00 : BC
---------------------------------------------------------
Sum  3F 15 F8 01 20 16 BC 01 3D F5 CC 00 3B 1B F8 01 : 8D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 22 B5 3C 00 1C 8D 68 01 00 00 78 00 24 0E 3C 00 : 0B
C810 24 8D 3C 00 2A 8F B4 00 24 0E 3C 00 24 8D 3C 00 : B5
C820 2A 8F 3C 00 2A B5 3C 00 2A 8F 3C 00 2A B5 3C 00 : 20
C830 2B 0A 3C 00 2B 38 F0 00 23 9D 3C 00 24 8D 3C 00 : AD
C840 2A B5 B4 00 23 9D 3C 00 24 8D 3C 00 2A B5 3C 00 : 97
C850 2A 69 3C 00 24 8D 3C 00 2A 69 3C 00 2A B5 3C 00 : A6
C860 2B 0A F0 00 2A 69 3C 00 24 8D 3C 00 24 4C 3C 00 : 8D
C870 24 8D 3C 00 00 00 3C 00 24 8D B4 00 24 0E 3C 00 : FC
C880 24 0E 3C 00 23 D5 3C 00 24 0E 3C 00 00 00 3C 00 : 4C
C890 23 0A B4 00 22 DF 3C 00 22 DF 78 00 22 DF 3C 00 : D4
C8A0 22 B5 3C 00 22 B5 78 00 22 B5 3C 00 22 69 68 01 : 69
C8B0 00 00 78 00 FF FF FF FF 2A 69 3C 00 2A B5 3C 00 : 5E
C8C0 2B 0A F0 00 24 0E 78 00 2B 38 F0 00 2B 0A 78 00 : CF
C8D0 2A B5 78 00 24 8D 3C 00 2A 69 3C 00 2A B5 F0 00 : E2
C8E0 23 9D 78 00 2B 0A F0 00 2A B5 78 00 2A 69 78 00 : BF
C8F0 24 0E 3C 00 24 8D 3C 00 2A 69 F0 00 23 38 78 00 : B1
---------------------------------------------------------
Sum  43 C7 CC 00 09 36 07 00 42 14 54 00 42 FE 54 01 : 5B

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 2A B5 F0 00 2A 69 78 00 24 8D 78 00 23 D5 3C 00 : 37
C910 24 0E 3C 00 24 8D F0 00 23 0A 78 00 2A 69 68 01 : B0
C920 00 00 78 00 2A 69 3C 00 2A B5 3C 00 2B 0A F0 00 : 87
C930 24 0E 78 00 2B 38 F0 00 2B 0A 78 00 2A B5 78 00 : 01
C940 24 8D 3C 00 2A 69 3C 00 2A B5 F0 00 23 9D 78 00 : C3
C950 2B 0A F0 00 2A B5 78 00 2A 69 78 00 24 0E 3C 00 : F5
C960 24 8D 3C 00 2A 69 F0 00 23 38 78 00 2A B5 F0 00 : 12
C970 2A 69 78 00 24 8D 78 00 23 D5 3C 00 24 0E 3C 00 : D6
C980 24 8D F0 00 23 D5 78 00 24 0E 68 01 00 00 78 00 : 24
C990 24 0E F0 00 2A 8F 78 00 2B 0A 78 00 2B 9D 3C 00 : 04
C9A0 2B 38 3C 00 2B 38 F0 00 00 00 78 00 23 9D F0 00 : 1A
C9B0 24 8D 78 00 2A B5 78 00 2B 38 3C 00 2B 0A 3C 00 : 90
C9C0 2B 0A F0 00 00 00 78 00 2B 0A 3C 00 2A B5 3C 00 : 29
C9D0 2A B5 F0 00 00 00 78 00 2A B5 3C 00 2A 69 3C 00 : 31
C9E0 2A 69 F0 00 00 00 78 00 2A 69 F0 00 2A B5 3C 00 : 99
C9F0 2A 69 3C 00 2A B5 78 00 2B 0A 68 01 00 00 78 00 : 3C
---------------------------------------------------------
Sum  4F 4F 9C 00 11 B1 E8 00 5A 03 24 02 2E 82 F8 01 : 10
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 24 0E F0 00 2A 8F 78 00 2B 0A 78 00 2B 9D 3C 00 : 04
CA10 2B 38 3C 00 2B 38 F0 00 00 00 78 00 23 9D F0 00 : 1A
CA20 24 8D 78 00 2A B5 78 00 2B 38 3C 00 2B 0A 3C 00 : 90
CA30 2B 0A F0 00 00 00 78 00 2B 0A 3C 00 2A B5 3C 00 : 29
CA40 2A 8F 3C 00 2A B5 3C 00 00 00 3C 00 2A B5 3C 00 : 67
CA50 2B 0A 3C 00 2A B5 3C 00 2A B5 3C 00 2A 69 3C 00 : 76
CA60 24 8D 3C 00 2A 69 3C 00 00 00 3C 00 24 0E 3C 00 : 66
CA70 24 8D 3C 00 2A 69 3C 00 24 8D 3C 00 23 6A 3C 00 : 72
CA80 23 38 3C 00 23 6A 3C 00 23 D5 3C 00 23 6A 3C 00 : 5D
CA90 23 D5 3C 00 23 0A 3C 00 24 0E 68 01 00 00 78 00 : B0
CAA0 FF FF FF FF 16 19 0D 0D 5F 5F 5F 5F 09 09 0B 0B : E9
CAB0 05 05 07 05 54 54 4D 4D 04 02 04 02 1D 1D 00 01 : 9F
CAC0 4F 3E 3F 38 0C 20 0F 07 5F 9F 9F 5F 17 1F 19 0E : 9F
CAD0 0B 04 0D 15 AF 30 5C EF 23 02 0B 02 00 09 00 01 : 97
CAE0 5F 07 54 02 0D 20 23 05 1F 1F 1F 1F 15 15 15 13 : DF
CAF0 13 0D 0C 14 26 36 26 29 3B 03 00 00 0A 00 0A 00 : 3D
----------------------------------------------------------
Sum  51 F7 AE 67 C5 3F CE 7E 55 95 28 E2 BD 5C 8B 2E : 73
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CB10 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CB20 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CB30 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CB40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CB50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CB60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CB70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CB80 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CB90 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CBA0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CBB0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CBC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CBD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CBE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CBF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : 80
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CC10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CC20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CC30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CC40 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CC50 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CC60 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CC70 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CC80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CC90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CCA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CCB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CCC0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CCD0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CCE0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CCF0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
----------------------------------------------------------
Sum  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : 80
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CD00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CD10 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CD20 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CD30 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CD40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD80 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CD90 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CDA0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CDB0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CDC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : 80
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CE00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE40 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CE50 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CE60 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CE70 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CE80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CEA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CEB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CEC0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CED0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CEE0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CEF0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
----------------------------------------------------------
Sum  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : 80
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CF00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CF10 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CF20 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CF30 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CF40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CF50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CF60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CF70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CF80 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CF90 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CFA0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CFB0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
CFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : 80
```

"MEN DM.obj"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 53 03 16 03 1B 03 20 03 25 03 2A 03 2F 03 34 07 : 72
C010 25 0B 25 0B 20 0B 1B 0B 16 0B 2A 0B 2F 0B 34 10 : 85
C020 16 10 1B 10 20 10 25 10 2A 10 2F 11 34 15 34 16 : C3
C030 2F 16 2A 16 25 16 20 16 1B 16 16 1B 16 1B 1B 1B : BF
C040 20 1B 25 1B 2A 1B 2F 1B 34 1F 1B 1F 20 20 25 20 : 1C
C050 2A 20 2F 24 34 24 2F 24 2A 24 25 24 20 24 1B 24 : 62
C060 16 29 16 2D 16 31 16 2D 1B 2D 20 2D 25 2D 2A 2D : 4A
C070 2F 2D 34 36 16 3A 16 3E 16 36 1B 36 20 36 25 36 : B8
C080 2A 36 2F 36 34 3A 34 3E 34 3A 25 43 16 43 1B 43 : 32
C090 20 43 25 43 2A 43 2F 43 34 47 16 4A 1B 4A 20 47 : 51
C0A0 25 48 2A 49 2F 4A 34 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 8D
C0B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 C9 : C9
----------------------------------------------------------
Sum  BB 86 9C 98 97 A5 A1 5F 77 5B 4F 6D 5E 72 81 42 : D2
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 AF 32 B4 EC 3A D7 79 FE 34 38 11 DB 31 E6 80 20 : 18
C110 0B 21 00 88 01 07 00 11 11 2C 18 09 21 00 84 01 : D1
C120 03 00 11 11 30 3A 5D EF B7 20 A4 06 02 1E 1B CD : 64
C130 F4 C0 30 08 3A B4 EC FE 03 20 F4 C9 AF 32 B4 EC : 25
C140 15 28 0B 0C 24 7B B9 20 E6 04 0E 01 18 E1 3A D7 : CF
C150 79 FE 34 38 06 DB 31 E6 80 28 03 CD 00 84 3E 30 : 45
C160 D3 F3 21 FF 7F 2B 7C B5 20 FB AF D3 F3 3A FF C1 : 4B
C170 32 04 88 2A FD C1 22 05 88 AF 32 27 EC C3 00 88 : 94
C180 11 00 00 3A 60 EF 5F 3A 61 EF 83 5F 21 64 EF 19 : F2
C190 3A 62 EF 47 71 23 10 FC C9 3E 17 CD C9 37 AF CD : D9
C1A0 D2 37 C9 3E 17 CD C9 37 3E 0F CD D2 37 C9 3E 17 : 35
C1B0 CD C9 37 3E FF CD D2 37 C9 3A 5D EF FE 01 20 20 : 6E
C1C0 3A 02 C0 FE 09 28 19 3A 5D EF F5 3E 01 32 5D EF : 7C
C1D0 37 3E 0F CD 34 39 F1 32 5D EF 3E FF 32 FE C1 C9 : 24
C1E0 CD BB C0 3E FF 32 FF C1 C9 00 00 00 00 00 00 00 : 40
C1F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  6C 8D 5B 00 6E 4D 5D 8D C1 CE AA A5 4C 2D 64 FF : B3
```

"bpdata.obj"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : F7
C010 AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : A4
C020 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C030 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C040 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : F7
C050 AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : A4
C060 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C070 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C080 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C090 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0C0 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : F7
C0D0 AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : A4
C0E0 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : F7
C0F0 AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : A4
----------------------------------------------------------
Sum  A4 A4 A4 A8 50 50 50 58 50 50 50 58 50 50 50 58 : 6C
```

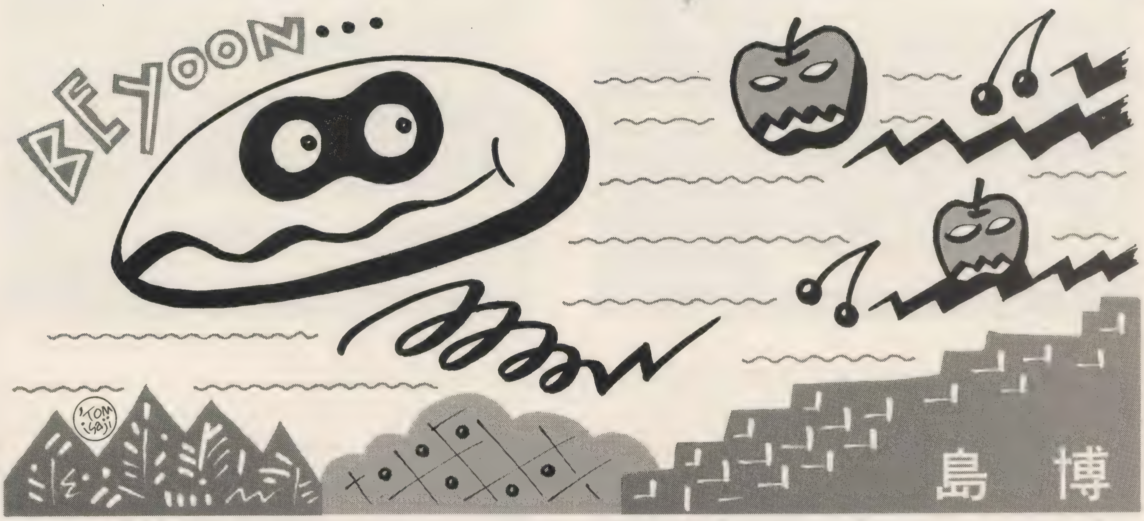
```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 FF FF FF FF AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : F7
C110 AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB AA AA AA AB : A4
C120 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C130 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C140 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C150 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C160 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C170 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C180 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C190 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C1A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C1B0 00 C9 37 3E FF CD D2 37 C9 3A 5D EF FE 01 20 20 : A1
C1C0 3A 02 C0 FE 09 28 19 3A 5D EF F5 3E 01 32 5D EF : 7C
C1D0 37 3E 0F CD 34 39 F1 32 5D EF 3E FF 32 FE C1 C9 : 24
C1E0 CD BB C0 3E FF 32 FF C1 C9 00 00 00 00 00 00 00 : 40
C1F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  E7 6D 6F F1 8F B4 2F BA A0 6C E4 82 85 85 92 2E : 1C
```

第2弾（だん）!!

いきなりディスクサービス

X1turbo専用　BASIC+マシン語

Jump Up Jelly

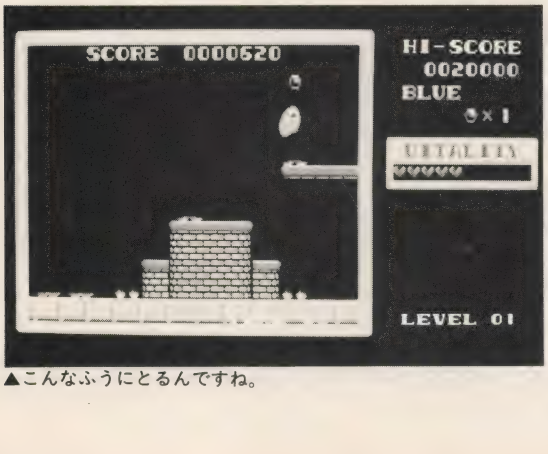


イラスト／ツトム・イサジ

turbo専用なのだ

困ったちゃん。リストがのせられないのだ。そういえば前にもこんなことが……。リストのみで50ページくらいになっちゃうもんで、どうしようもなかったのだ。カンベンしてちょうだい。しかもturbo専用だしね。フォローのしようがないんだよー。

気をとり直して説明に入るのだ。



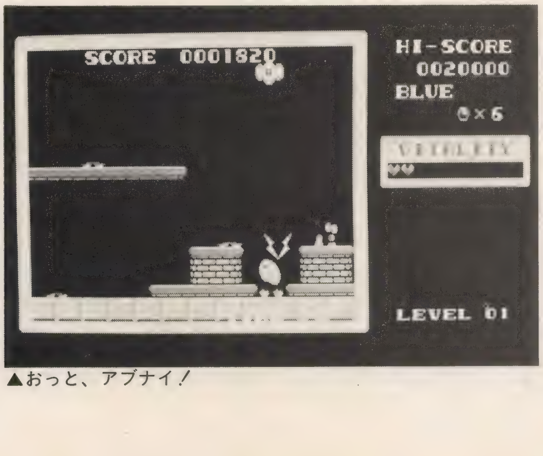
▲こんなふうにとるんですね。

タイトルは「Jump Up Jelly」といって、アクションゲームなのだ。

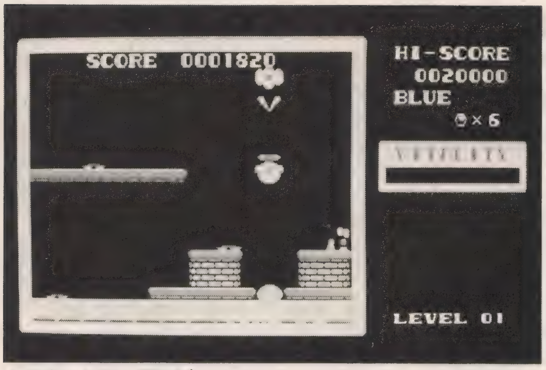
遊び方

●ルール

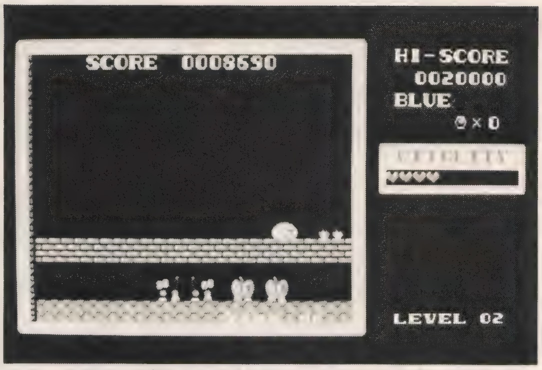
①Jellyをあやつって、ちぇりークンの上にのってつぶし、出てくる青色の宝石を、制限時間以内に8個集めると面クリア。



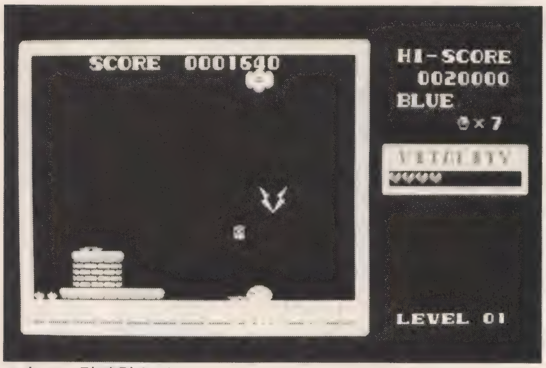
▲おっと、アブナイ！



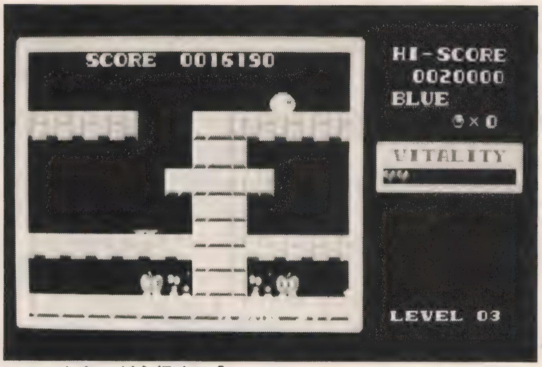
▲はまったら、死ぬゾ。



▲あっぷるクンがジャマだなぁ。



▲おっ、砂時計だ！



▲ここから、どう行くの？

②また、ちぇりークンやあっぷるクン、雷雲（らいうん）さんが降らす、さんだーに触（ふ）れると、体力を示すハートが１つ減って、５個全部なくなるとゲームオーバー。
③あっぷるクンはアイテムを持っていて、つぶすと出てくる。このアイテムは数十秒間しか効果がないから要注意。
④ボーナス＝残り時間×100点

●キーボードでの操作方法

7	9	……… 左ジャンプ、右ジャンプ
4	6	……… 左移動、右移動
8		………………………… 真上にジャンプ

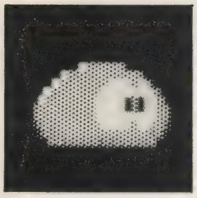
●ジョイスティック
← 左、右 →
Aボタン……………ジャンプ

プログラムについて

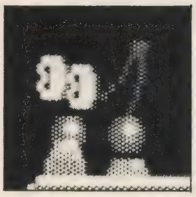
プログラムはBASIC２本、マシン語（データふくむ）27本！ ファイル名とアドレスは以下のとおりだ。

● "Stars up. BAS"
PCG定義のBASICプログラム
● "− Jelly −. Bas"
BASICのメインプログラム
● "− TITLE −. Mac"
タイトル画面のグラフィックデータ
A800――F0FF
● "− START −. Mac"
レイアウト画面のグラフィックデータ
A800――C6FF
● "Jump up Jelly. Mac"
マシン語のメインプログラム
B000――D8FF
● "Work init. Mac"
A800――AFFF
● "Work − 02 −. Mac"
～
"Work − 12 −. Mac"
ワークエリアのデータプログラム
アドレスはすべて、A840――ACFF
● "WORLD − 01 −.Mac"
～
"WORLD − 12 −.Mac"
マップのデータ
アドレスはすべて、DB00――F3FF

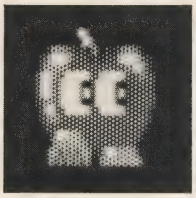
キャラクター紹介



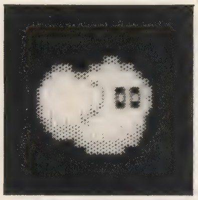
Jelly
主人公キャラである。プヨプヨしていてカワイイ。



ちぇりークン
青玉宝石を持っている。触れるとハートが減る。



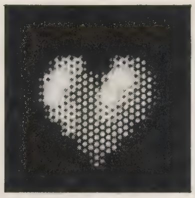
あっぷるクン
いろんなアイテムを持っているぞ。触れるとハートが減る。



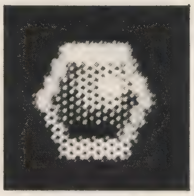
雷雲さん
さんだーを降らせるやつ。触れてもハートが減らない。

さんだー
触れるとハートが減るが、距離さえあれば十分よけられる。

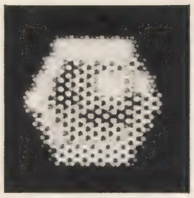
アイテム紹介



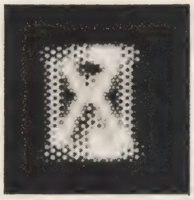
ハート
VITALITYを示す。あっぷるクンが持っているときもある。



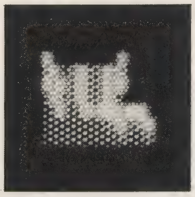
青玉宝石
ちぇりークンをつぶすと出てくる。これを8個集めるのだ。



赤玉宝石
あっぷるクンが持っている。これをとると一定時間、火の中も平気。



砂時計
あっぷるクンが持っている。敵キャラクターの動きがおそくなる。



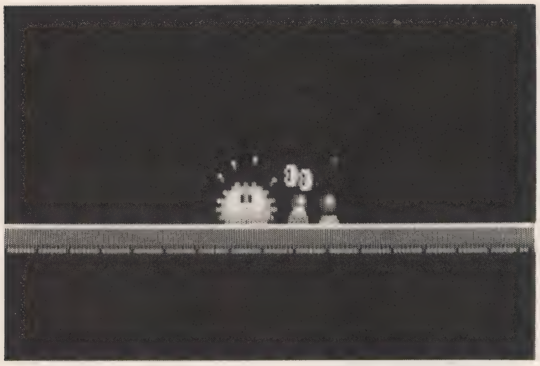
ジャンプブーツ
あっぷるクンが持っている。ジャンプ力が2倍になって便利。

ゲームPLAY後…

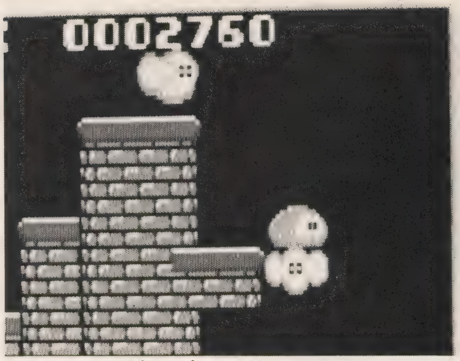
これは大変／　キャラクターの動きは、ノソノソって感じだし、ハート（体力）は5個しかないし。おまけにマップがわからないうえ、敵がワサワサ出てくるからどーしようもない／　コンティニューがないのは、意図的としか思えないほどなのだ。自分でPLAYして、マップを頭にたたきこみながら、面クリアを重ねていくしかないのだ。途中、アイテムがないと、タイムオーバーを待つだけ、という面もあるから要注意。そして二度と同じミスを重ねないようにしながら最終面を迎えるのだ／　ガッバってくれ。

最後に

結果的に、ディスクサービスのみになってしまったのは残念だね。面をいちいち読みに行くからディスクのみ、っていうのは仕方ないにしても、turboのBASIC（CZ-8FB02）で作ってきたのは致命的だったね。まぁ、turbo専用っていうのは、もしかして初めてじゃないのかな？　そういうことで、なんとか許してもらいたいっ／　本当に、turbo以外のX1のユーザーのみんなは歯ぎしりしてると思うけど、CZ-8FB01で作られたゲームに、秀作がなかったんだよ、今回に限っていえば……。



▲い、いたいっ！



▲さわっても平気だゾ。

めげずにがんばってちょうだい。

ところで、オリジナルプログラムのコーナーが、これから変わっていくかもしれないんだ。どういうふうにってのはまだ決まってないから明らかにできないけど、いずれにせよ、優秀なプログラムがたくさんほしいんだ。

X1のユーザーだけじゃないんだけど、市販ソフトをやる時間の10分の１でもいいから、プログラムを作る努力をしてほしいな。

みんなの送ってくれるプログラムがこのコーナーを作ってるんだからね。逆にいえば、プログラムがないと、このコーナーが成り立たないんだぞ。

最後になったけど、もしX68000に買いかえても、オリジナルのコーナーをよろしくね。なぜ、こんなことをいうのかというと、X68000のユーザーがふえている。これは、アンケートはがきを見て気がついたことだけど、88とX68000、あるいはX1とX68000と２台持ってる人がふえているんだ。そんなわけだからX68000の優秀なプログラムを待ってるよ（今現在３、４本送られてきてるけど、まだまだかなって感じがする）。

それじゃあ、よろしく頼むよ。

●メモリーマップ

アドレス	内容
&HA800	ワークエリア
&HB000	メインループ
&HB400	サブルーチン
&HDB00	マップデータ

ディスクサービスのお知らせ

X1turbo専用ゲーム「Jump Up Jelly」を希望者にディスクサービスいたします。価格は送料こみで、2000円です。申しこみ方法は、現金書留または郵便為替で申しこんでください。

＊　　＊

〈あて先〉

〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第２ビル

(株)新企画社

ポプコムディスクサービス

「Jump Up Jelly」係

★残念コーナー

年間最優秀大賞の陰で、くやしい思いをした君たちへ

さて、光あるところに影あり、といわれるように採用された者もいれば、不採用になった者もいる。テストのおそさ、ページの関係、いろいろあるのだ。直接返事を希望していた君、申しわけないっ。余裕がなかったのだ。返信用封筒、はがきをムダにしてしまったね。正直いうと、改良点とか評価とか、一枚一枚書くヒマがないのだ。一度は直接通知を行ったのだが(受け取った人はわかる)、手間がかかる。そのうえ、誌上発表を望む声が強かった。

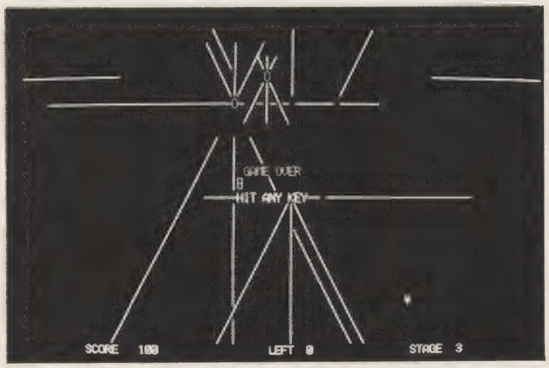
そういう君たちの不満、希望をやっと文章にできたのだ。そして、ここにボツになってしまった君たちの名前を発表しよう。ただし、テクノダム、ツール系の人たちには今回も、許してもらいたい。

87年の8月中旬までの投稿について

千葉　伊藤英二　「STAR」
愛媛　船戸信一　「うんこ姫」
京都　宇野　治　「頑張れポッピー」
○非常によくできてましたが、画面が少しさみしい。
愛知　TOA　「Roulette」
愛知　谷山昌幸　「Friment」
福島　本浦祐一　「BOXING」
徳島　星合健二　「3D　オスロ」
　「森夢」
○星合君、キミは少しツメがあまいように思うんですが。
埼玉　野沢達哉　「SUPER SNIPER」
○うーん、おしい。
愛知　太田雅暢　「FOR FARM」
熊本　PARITY「再見」
○アクションの部分が弱い。
愛媛　坂井重典　「ブッチ」ほか
岐阜　松井由紀夫「MOON LIGHT STORY」
広島　村瀬健二　「HALF&HALF」
兵庫　青山正夫　「プラネタリウム」
徳島　森本哲史　「FEAR RUINS」
愛知　常田勝利　「OCTAGON」
山形　大川武彦　「めぞん一刻パズルゲーム」移植
兵庫　桜井　孝　「Space Hunter」
北海道　遠藤政志　「DUCK DUCK」
福岡　福島宏司　「SUPER BLOCK」
○うーむ、おしいけどね。
福井　山本芳治　「Southern Road Jr.」
富山　米道純&強「SUPER DRAGON」
○キャラクターにもうちょっと力を入れて。
愛媛　兵頭充城　「おいらはGOLFER」
○ホールをふやして、また送ってください。文字化けも少しあったよ。どうしてだろうね。

「おいらはGOLFER」

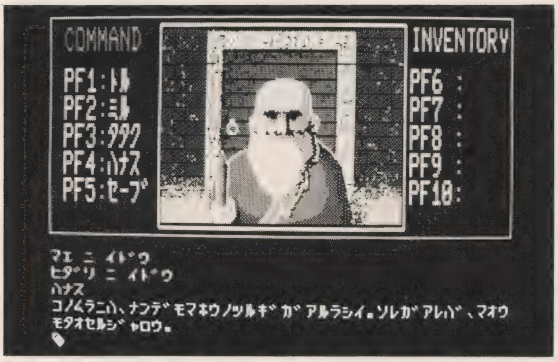
大阪　金原大和　「SUN」
○目のつけどころはよい。グラフィックを強化し、主人公キャラをつくればもっとおもしろいと思います。



「SUN」

高知　山本竜三　「デビルサタン」
広島　赤城　譲　「EVIL」
兵庫　畑　淳　「ラネマの伝説」
千葉　新明謙二　「VS　戦車」
　「REFLECTION」

○プログラミングはすごいです。でもアイデアが……。
埼玉　斉藤　弘　「Be BOX」
広島　峠　恒司　「KORORIN 2」
奈良　射場　茂　「THE GHOST BUSTER」
宮城　Lupin　「DESIRE」
神奈川　原田拓也　「DARKNESS」
滋賀　上山憲昭　「The SAINT CASTLE」
埼玉　渡辺浩崇　「WONDERLAND STORY」
山形　菅　浩二　「North Fox With Love」
○ガンバレ
熊本　赤岩英明　「KEW GAME」ほか
○うまく動かなかったようです。
埼玉　Bit-Lose（びっとるず）
「俺はモグラのジョーだ！」
○パターンがあればもっとよかった。
埼玉　高野晃義　「GATE」
○モンスターの現れ方はいい。
青森　Uni-SOFT
「BRAVE FIGHTERS」
○移動がカーソルキーではやりにくい。テンキーにぜひ改良してほしい。それにエンディングがさみしすぎる。グラフィックはすばらしく、FDD内蔵タイプは問題ないが、FM-7＋外づけFDDでは絵が出るまで時間がかかりすぎる。以上考えてみて再挑戦を！

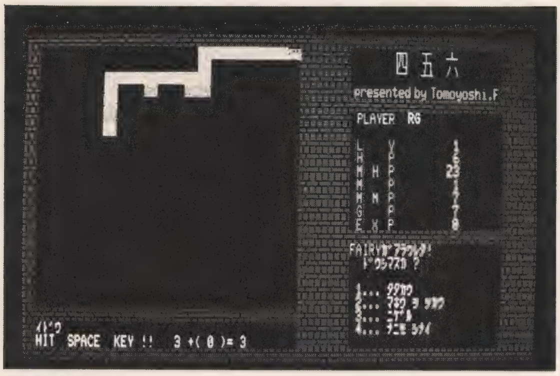


「BRAVE FIGHTERS」

宮崎　矢野周一　「THE SATAN HUNTER」
○おはがきありがとう。オーソドックスすぎるのでは？
大阪　岩坂一博　「BORDER」
○数少ないシミュレーションですので、がんばってください。２人用のみではマイナスになります。
秋田　岡田和枝　「渚のアデリーヌ」（音楽）
神奈川　松原　実　「バラ君の冒険」
東京　村田　憲　「BLOCK」
静岡　平田篤慶　「ガリベアス」
愛知　高島竜郎　「？の扉」
大阪　立岡　淳　「SUPER-SANTA」
○マニュアルが少しわかりづらい。ゲームはなかなか。
広島　狭間和夫　「悪魔の伝説」

「SUPER-SANTA」

和歌山　土井幾雄　「まわって　PON！」
○土井クン、今度はもうちょい複雑なものに挑戦しては？
富山　中村茂樹　「REBEL」
愛知　蜂須賀佳　「アナハイム攻防戦」
○キャラクターがまずい。プログラムは◎。
広島　竹岡靖尚　「RESTORATION OF STORE」
○君もキャラクターが……。
新潟　昌博　「TANKMAN」ほか
東京　岡本　学　「Nanno Koresiki！」
静岡　山本計義　「FACTORY PANIC」
大阪　本田直樹　「LOVELY HEART！」
○血液だけだとちょっとつらい。返事書けなくてゴメン。
宮城　鈴木将顕　「MAYUDONのオセロゲーム」
兵庫　藤原朋昌　「四五六（スゴロク）」
○RPGふうスゴロクとはなかなか考えましたね。



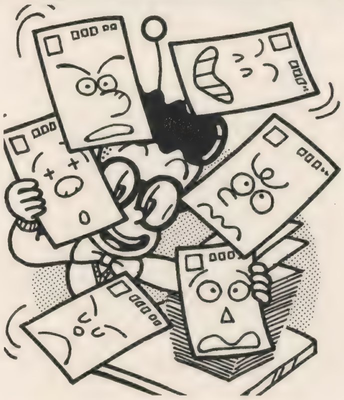
「四五六」

愛知　佐藤晋宏　「BATTLE FIELD」
山口　T・H　「SATAN PRINCESS」
広島　長光信崇　「文明に捧げる賛歌」
愛知　遊佐君弘　「RED FOX」
愛知　岡村　勝　「ロジカル　オペレーション」
大阪　今井真治　「頑張れ阪神タイガース」
以上である。

NEW ニュー・ポプコミュニティは、読者と編集部をつなぐ、お楽しみ欲張りページです

POPCOMMUNITY

OPINION PLAZA



さあ、今月はどんなはがきがあるのかな？ まずは、拝見！

どーも、HIP'S ROADです。12月号の大塚直明君のアイドル表紙がどーのこーのっていう意見ですけど、現実的にはアイドル表紙路線は12月号で終わってしまったんですけど、やはり一部の人はあってもいいのじゃないかと思っているのではないでしょうか？
ポプコム読者のなかに、めぞんやうる星のファンの方がとても多いように、芸能界に興味のある方も多いんではと思うのですが……。ぼくとしては表紙はともかく、中にそういうコーナーがあっても別にいいと思います。でも、同じするのなら、新人アイドルばかりでなく、有名なアイドル(ex.南野陽子、斉藤由貴、中山美穂etc.)のLP情報、コンサート情報などを一部のページ(2、3ページ)にのせたほうがいいのではと思うのですけど。このことについて、いろいろな意見のある人、聞かせてください。(大阪市・HIP'S ROAD)

‼確かに、表紙のアイドルはもう見られないけど、そういうタレント情報というのは、あってもいいとは思うんだよね。君は、NANNOや由貴ちゃんが好きなのかな？ 有名なアイドルっていっても、たくさんいるからねぇ。いろいろと考えてみたいね。

ポプコム編集部のみなさん、今日は。2度目の投稿になります。ところで、突然なんですが、あの有名なソフト会社のS社がパソコンのソフトを出すのをもうやめて、みんなファミコンのほうに移動してしまうといううわさを聞いたのですが、本当なのでしょうか？
なんでも、ある雑誌が創刊されたことにより、ユーザーの質が下がってしまったことが原因ということらしいのですが、もしそれが本当なら、これは私にとってはDeathの魔法をくらったくらいの大打撃です。
思えば、あのS社の傑作ソフトで、嵐のように感激し、イナズマのような感動を得たのです。ほんと、涙が出るくらいの。最近のゲームでもなかなかないことだと思います。まさにS社のゲームはぼくの青春だ！ といっても過言でないと思います。
そのS社がファミコンのほうに行ってしまうなんて、信じられません！ そこらへんのことをぜひポプコムのほうで調べてほしいのですが。別にこのことはとくに誌上でとり上げていただかなくてもけっこうです。ただ、いまだにS社のゲームをこよなく愛し、いつかまた感動の正統派ゲームを作ってくれることを期待し、待ち続けているファンがいることをわかっていただきたいのです。
(北海道・蟹沢暁)

‼それはあくまでウワサにすぎないんでしょうから、なんともいえませんね。われわれとしても今後どうなっていくか見守っていくことになるでしょうけど。それでもやっぱり心配ですか？

いえーい、やったぜ！ えっ？ 何かって？ じつはこの間、念願の88FHを買ったのですよ。FHを買うために、ほとんどどこへも遊びに行かず、ずーっと汗水流して、ドカタのバイトを根性でつらぬき、やっとの思いで買いました。そして初めて買ったソフトはぼくの大好きな響子さんの『めぞん一刻』でした。オープニングの曲で感動し、いざプレイしてみると、あの一刻館の雰囲気があまりによく出ているので、感動、感動、大感動です。これからもたくさんはがきを出しますのでヨロシク。 (茨城県・ビブレ88)

‼初めて買ったソフトに、大感動するという経験は、一生を通じてけっして忘れないでしょうね。これからもがんばってください。

やってくれましたねー、「らんま」のポスター。早い、すごい、えらい！ もう、感動。ウルウル。最近はレコパルもテレパルも冷たーい。ポプコムはわいら、るーみっくファンにとって最後の頼みの綱やー。これからも応援しますさかい、あんじょうたのんまっせー。ほな、さいなら。(大阪府・ランドマスター)

‼喜んでもらえてとてもうれしいですね。これからもよいものを選んで、みなさんにバンバンサービスしたいと思うんですよ。

ザ・ゲームミュージアムはいいですね。ところで「モノポリー」は最高ですよ。人間関係があやうくなります。ぜひ恋人といっしょにやってみてネ(ウソ♡)。でもうちの近くはイナカだから、ボードゲーム売ってないんだよな。つまらん。 (広島県・XP-ER)

‼ゲームミュージアムのコーナーはおかげさまで、非常に読者のウケがよく、毎回気持ちよい編集作業が続けられているようです。あれを見ると、じつに世の中にはヘンなこと、ビックリすることを考える人が多いのだなあと感心してしまいますが、あなたはどうですか？ パソコンソフトばかりがゲームじゃない。でも、遊びばかりでも困っちゃいますネ。

㊟パソコン通信をやっていて気づいたことをいいたいと思います。POPCOM-NETをはじめ数カ所の草の根BBSに加入していて、近くにある知っているBBSにはほとんどアクセスしてみました。その感想としては、会員が多いくせに書きこみが少ないところがあるようです。読んでいるだけでは会員とはいえないと思うのですが、どうでしょうか？
そして、シスオペがしっかりしていないところは、ムチャクチャな場合があります。たとえば、イタズラ書きでわけのわからない文などです。ふつうこういう場合は、シスオペがどうにかするのですが、ほったらかしにしてあるのです。ひどいところになると加入の手続きを行っても、その知らせが来ないのです。めんどうくさいなどといわないでください。自分でつくったBBSなのだから、最後まで責任をもってもらいたいです。
それから、いつも、ほとんど変化がないことです。ただ文章がダラダラと書かれているだけで、いつ見ても同じような文なので、もっと変化がないかなーと思いませんか？　たとえばコンテストとかを開くとか考えればいろいろあるはずです。
するとアクセスするたびに、何かあるのでいっそうパソコン通信が楽しいものになると思います。
みなさんも、アクセスしてみて熱心な書きこみが多いと、よいBBSだなと思うでしょう。そのようなBBSをめざすには会員の一人一人の力が必要なのです。
さあ、今まで読んでいただけの会員さんもどんどん書きこみを。（埼玉県・岩崎邦宣）

オホーツク寒気団は攻撃の手をゆるめない。あの暑い夏に「ワタシ、夏なんかより秋や冬が好きなヒトなのよね～」なんぞといっていたウソツキどもが「あ～ヤダヤダ」なんていいだす冬将軍大活躍の巻の開幕なのだ。

監督（かんとく）　赤飯鯛太郎（せきはんたいたろう）

紀元前のアナログ人、ゼノンはいった。
肉屋は肉を切り市民に売る。がしかし、肉を売った金でまた売るための肉を買う。したがって肉屋はお客からお金をもらうより肉をもらったほうがいい。これをゼノン第5のパラドックスというかどうかはいうまでもない。
さて前回、基本その1で紹介した〝肉屋のオヤジはみ～んなデブだ〟について考えてみたい。
九州は福岡県といえば博多、「山笠のあるけん博多たい」が口ぐせの長崎哲郎さんは現在、日本獣肉小売業組合長、早い話が日本の肉屋のオヤジの代表にかがやくお方なのです。
長崎さんは北九州の有名進学校小倉高校を出ると大学へは行かず博多の肉屋に就職した。月日は流れて35年、今では大通りに大きな肉屋を経営するまでになったのだ。
高校時代、身長170cm体重56kg、ガリガリの骨皮スジ右衛門である。しかし今は身長変わらずの体重98kg！（江戸時代だと26貫）　うーむデブだなこれは。その太りようはみごとなほどの暑くるしさだ。何が彼をしてここまでにせしめたか。それが今回の課題だったね。
長崎さんによるとこうだ。
たしかに肉屋のオヤジはデブばっかしです。糖尿と痛風と汗っかきと脂性の日々ですなー。じつをいうと今回（第150回）の全日本大会の議題にもなったのは、ナゼぼくらはデブなの？っていうぐらいでした。しかしどうしても理由がわからない。肉屋のオヤジにもやせてる人はいるんで、その人たちにきいてもわれわれと別に変わらない生活をしとるんです。しかし会長になるぐらいの私です。私はとうとうその理由を発見したんだな。だいたい肉屋になろうなんてのはまず肉が好きなわけです。牛、豚、鶏、馬だろうが羊だろうが好きなわけです。が、ここに問題の分かれ道があります。その食うときの態度によるってね。
まずデブになる人は、ウマそ～に食べる。そのうえ本人は、あ～ウメェウメェなあ、ちきしょう生きてるなあ。なんて思いながら食いますから肉のほうでもアアこの人の一部になっていつまでも愛されたいなあと考えて、ホントに体の一部になってしまいます。ですからわれわれデブはあんまりウンコをしませんのです。み～んな身についちゃってね。
それに比べてやせてる人ってのはちがう。肉を好きでも肉に愛されるまでにはなってない。だからほとんどウンコに変えてしまうのです。これは天性のものでイカンともしがたいのです。まぁこういっちゃ、なんですがね、肉はデブのオヤジから買ったほうがウマイんじゃないかなー。ぶあっはははーっ……。
とまあ全日本肉屋のオヤジはデブの会代表は語るのだった。しかし相思相愛の肉というものによって肥満という悩みの一粒種が生まれるとは、なんという運命のパラドックスであろうか…。ものすごく決まって、つづく。

第4回

アーパーワー　APW

今月の名言
しかし花が咲きだすと、
ウ～～～ム。
どこぞの旅の空で
また退屈の虫が
呼んでおる。
旗本退屈男
謎の珊瑚屋敷より

アナログ・パノラマ・ワールド

市場

売ります

回FM77AV 2、FMTV-151、FMMO-101のセット（新同。キズ、よごれなし。完動。説明書、関連図書、フロッピーディスクつき）を8万円以上で。多少値引き可。高額優先。早めにW〒で連絡を。
〒125　東京都葛飾区西亀有3-2-8白木伸文
回FM-NEW 7（箱、付属品完備）＋カラーディスプレイ＋データレコーダーを3万円で。PC-8001を5000円で。〒。
〒277　千葉県柏市八幡町2-5　　宮武　功
回X1F10（箱、マニュアルあり）＋漢字ROM＋CZ-503F＋ソフト6本で6～6万5000円で。本体はキズなし、よごれなしの新品。高額優先。W〒で。
〒807　福岡県北九州市八幡西区本城3560-26　　高橋功治
回X1 turboII（箱、説明書あり。完動。付属品あり）＋ソフト3本を10万円ぐらいで。PC-8801FHと交換可。W〒。
〒146　東京都大田区池上6-14-6　益田裕樹
回MSX2を15K円で。ファミコン＋ディスクシステム＋ソフト10数本を10万円で。MSX（64Kバイト）を3K円で。本体すべて完動。
〒526　滋賀県長浜市高橋町255-1 武田正幸
回ツインファミコン（新同、箱つき。マニュアル、映像音声接続コードあり）＋ソフト10本ディスク7枚＋αを25～30K円ぐらいで。手わたし希望。W〒で。
〒064　北海道札幌市中央区伏見3丁目　　森　大輔
回セガマークIII＋ソフトを7000円ぐらい（送料こみ）で。〒。
〒969-04　福島県岩瀬郡鏡石町鏡田字不時沼242　　稲田直人
回エプソンPC-286V（新同）＋付属品＋ソフト多数＋ディスク他を18万円で。W〒。
〒980　宮城県仙台市東八番丁68サニービル1005　　真鍋一弘
回X1GM30（箱、マニュアルあり）＋カラーテレビモニター＋ジョイパッド＋ソフトを10～15万円で。本体新同。W〒。
〒670　兵庫県姫路市東延末1-24Fビルハイツ303　　高木健太郎
回PC-8801mkII FRM30＋PC-KD852＋ソフト＋付属品＋ディスク90枚を15万円で。W〒で連絡を。
〒125　東京都葛飾区金町1-10-1-301　　小林昭
回ファミコン（昭和60年1月購入）＋ジョイスティック＋ソフト3本を7K円以上で。W〒で。送料こみ。
〒292　千葉県木更津市高柳2-8-18鍬田啓夫
回PC-8801mkII FR30（マニュアル、付属品、箱あり）＋ROMB02（マニュアル、付属品、箱あり）＋ジョイスティックインターフェースα-88＋キーボード分岐アダプターを85K円で。至急W〒を。
〒140　東京都品川区大井2-23-5フォレスト大井101　　飯野潤一
回FM-NEW 7＋カラーディスプレイ＋データレコーダー＋キーボードカバー＋マニュアル＋関連図書＋ソフトを価格応談にて。W〒。
〒341　埼玉県三郷市高州1-281　野崎裕敬

買います

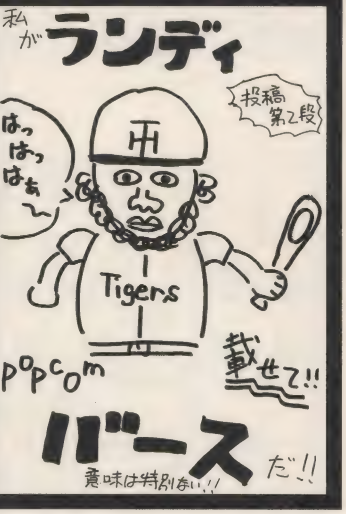
◈MSX（64Kバイト）かMSX2をデータレコーダーつきで5K円で。
〒518-24　三重県阿山郡大山田村上阿波4189　　山崎隆
◈FM-7/NEW7用5インチ純正フロッピーディスク（2D）を付属品もつけて、2万円以内で。漢字ROMを3000円で。W〒。
〒713　岡山県倉敷市玉島3-16-14 樋口和幸
◈FM-7用の漢字ROMを買います。希望価格を書いて、W〒で。
〒157　東京都世田谷区上祖師谷3-15-28　　坂本淳

交換します

◉当方、FM77AV2＋ディスプレイ＋データレコーダー＋ディスク30枚＋ソフト24本。貴方、PC-8801mkII SR/FR/MR/FH/MH、M30＋ディスプレイ。W〒で。
〒701-43　岡山県邑久郡牛窓町牛窓636　　山本哲也
◉当方、CZ-812CE（X1FM20。箱、マニュアル、付属品あり）。貴方、MZ-2500シリーズ/PC-9800シリーズ（ディスク内蔵タイプ）/MB-S1（ディスク内蔵タイプ）。他機種でもディスク内蔵タイプなら相談します。
〒230　神奈川県横浜市鶴見区駒岡町1660東芝駒岡第2寮305号　　松川雄二
◉当方、PC-8801mkII MR＋ディスプレイ＋ソフト＋FM-7＋FM-8＋関連図書＋ファミコン。貴方、PC-8801MH/MA＋PC-TV352＋ビデオアートボード、またはPC-88VA＋PC-TV352。W〒で。
〒340　埼玉県八潮市伊勢野347-3川俣智彦
◉当方、PC-8801mkII SRM30＋PC-KD852＋TR-24＋ソフト30本以上＋関連図書＋MR-11DR。貴方、MSX2（ただしディスクドライブつきでZOOのみ）＋カラーディスプレイ＋ソフト＋プリンター。〒で。
〒551　大阪府大阪市大正区鶴町1-17-2-403　　西原敦
◉当方、PC-8801mkII MR＋ディスプレイ＋ソフト100本＋付属品。貴方、PC-9800シリーズ＋付属品。条件により金をつけます。
〒962　福島県須賀川市越久二枚橋131　　田畠広道
◉当方、ファミリーベーシック＋専用データレコーダー。貴方、パソコンなら、何でも可。W〒で連絡を。
〒351-01埼玉県和光市白子3-28-17　　佐藤英夫

なんちゅうやっつやねん VOL.1
埼玉県・桜井賢也

岐阜県・T.WAKAME



CLUB 紹介

★T.A.Cでは、PC-88シリーズ、X1シリーズ、MZ-2500シリーズのユーザーを募集中。活動内容は、ソフトの情報交換や会誌の発行です。入会希望者は、住所、氏名を明記し、60円切手同封で、ご連絡ください。
〒569 大阪府高槻市深沢町1-17-9
真井正幸(18歳)

★PC-MSXクラブでは、PC-8800シリーズ、MSX/MSX2のユーザーを全国的に募集します。ゲーム好きの人ならだれでもOK。
くわしくは60円切手2枚同封で、下記へ。
〒989-46 宮城県登米郡迫町新田字田上51-1
柴田頂盟

★X1SPIRIT会員募集。当クラブでは、X1のディスクユーザーを中心に活動しています。活動内容は会報の発行(月1回)とゲームの情報交換など。今すぐ60円切手を同封のうえ、下記までお送りください。
〒700 岡山県岡山市津島東2-9-21-312
馬場正剛(17歳)

★PC-9801ユーザーのパソコンクラブ「BLACK JACK」です。活動は主にソフトの情報交換です。ゲーム大会などもやります。入会希望者は60円切手同封で。案内書急送。
〒755-02 山口県宇部市東岐波区丸尾原西
河崎拓也(15歳)

★PC-9801/M/VMのユーザーを対象にしたクラブです。活動内容はソフトの情報交換です。たくさんの入会者をお待ちしています。入会希望の方は60円切手同封で。
〒743 山口県光市岩狩町37 金近 聰

★R.M.A.Cクラブでは今、全国的に会員を募集中です。対象はPC-88シリーズです。60円切手同封で、連絡をお待ちしてます。
〒503-16 岐阜県養老郡上石津町上多良649-2
井口千江美(24歳)

★帝国88では、88シリーズのディスクユーザーの会員を募集中です。活動内容はソフトの情報交換、裏技情報誌の無料発行です。60円切手同封のうえ、ご連絡ください。入会金、年会費いっさい無料です。
〒349-13 栃木県下都賀郡藤岡町大字藤岡5177-4
本郷光軌(14歳)

★わが「有名」では広く会員を募集しています。X1/turboユーザーを対象として、ソフトの情報交換を主に、活動していきます。入会希望者は、60円切手同封のうえ、下記の住所まで連絡ください。
〒988 宮城県気仙沼市茗荷沢43-70
伊藤岳志(16歳)

★当クラブ「KMC」では会員を募集しています。MSX/MSX2を使っている人はどしどしお手紙ください。月1回会報を発行します。会報の内容はプログラミング講座、ショップ案内、ソフト紹介など(全18ページ)です。くわしくは60円切手同封で。
〒697 島根県浜田市久代町9-1 中上政一

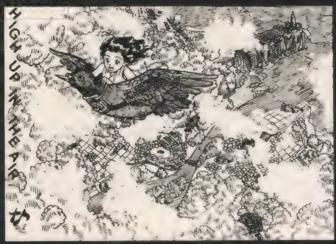
★「X・D・C吉谷支所」はX1のディスクユーザーを対象としたクラブです。活動内容は毎月1回の会報の発行で、内容はゲームの解法研究などです。ゲーム大好きな諸君からのはがきを待っています。
〒947 新潟県小千谷市大字西吉谷乙348
柳田和功

★M.M.C88では、PC-88のユーザーの会員を募集しています。活動内容は、月に1度発行するパソコンの情報交換が中心ですが、自作プログラムコンテストや小説コンクールなどもやったりする楽しいクラブです。あなたの88を十二分に活用するためにM.M.C88に入会してみませんか? 60円切手同封で、下記へ。
〒573 大阪府枚方市楠葉中之芝1-10-10
綱木 修

★GRIFONでは、PC-88のディスクユーザーの会員を募集中です。活動内容は、会誌の発行、ソフトの情報交換です。入会して、絶対に損はない、と断言します! ぜひ入会してください。くわしくは60円切手同封で。
〒516 三重県伊勢市中須町978
服部和正(14歳)

なんちゅうやっつやねん VOL.2

富山県・なまずのひまご



兵庫県・荒木宏昭

パズルの答えだよ

いわゆるこれが「パズル倶楽部」先月号の答えなんである。よーく見るように。

ナンバースケルトン

これが「ナンスケ」の答え。スケルトン(骨組み)のできあがり図。

4	6	8	■	3	2	5	■	5	■
3	■	1	6	8	■	5	4	5	4
7	2	8	■	1	■	4	■	2	■
■	6	■	6	4	8	2	■	6	■
7	5	2	2	■	■	7	3	1	2
■	4	■	3	5	4	■	2	■	2
7	■	3	■	4	■	4	8	4	7
1	4	6	■	8	2	2	■	1	■
4	■	2	7	8	■	7	2	3	5
6	7	1	■	2	2	1	■	5	■

クロスワード(12月号)

懸賞の答えは「クリスマスプレゼント」の「ゼ」。

1 リ	7 ス	■	14 コ	18 ウ	21 コ	ウ	27 セ	32 イ
■	8 ス	11 シ	■	19 ガ	マ	■	28 ナ	ミ
2 カ	■	12 ス	15 カ	イ	■	24 シ	カ	■
3 タ	9 ケ	ウ	マ	■	22 イ	シ	■	33 タ
4 ク	シ	■	16 メ	ン	チ	■	29 キ	カ
リ	■	13 ア	シ	■	23 レ	25 ポ	ー	ト
■	10 カ	メ	■	20 パ	イ	プ	■	ビ
5 ソ	ロ	■	17 ト	ン	■	26 ラ	30 ク	■
6 コ	ウ	ゴ	ウ	セ	イ	■	31 マ	ト

読者の原稿、大募集!

ニュー・ポプコミュニティでは、全国の読者からのお便りをお待ちしています。ご意見、情報、レポートなどどんなものでもOKです。ジャンルは問いません。イラストや写真なんかも大歓迎です。ドシドシお送りください。採用分には、記念品をさしあげます(クラブ紹介欄、市場欄のものは除く)。なお、手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校/学年(職業)、電話番号を忘れずに書いてください(とくにクラブ紹介欄や市場欄への掲載を希望する方は、電話番号を明記してください)。あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7株新企画社ポプコム「ニュー・ポプコミュニティ」係。

業界人間ベラ子の ふあっしょん講座 VOL.3

クリスマスはクルシミマセンといきたいもんだ

ダッフルコートとお店さえあればグー

またまたまた、クリスマスの季節がやって来まったね～。このころになると、うへ～、また彼女なしの野郎ばっかのクリスマスかよっ、とか、ひとりぼっちのクリスマス、とかのきみきみ。この機をのがしてたまりますかねってんだ。だって、敵、あいやまちがった、女の子だってそういった子がいっかもしんないじゃん。んだからさあ、ここで、キメてみて迫ってみちゃおうよ！

で、今回はコートの紹介兼クリスマス。めかしこんで、プレゼント作戦だ!?

なんだそりゃ、っていわれても、いま思いついた作戦だから自分でもよっくわかんなあい。だけどコートでまず第一に注目をひき、さらにその下にはバッチリ着こんでおどろかし、もひとつおまけにドッキリプレゼントってことはわかるでしょう?(わかるわけない)

まず、コート、テニスコートじゃないよ。うんでもって、日本の古い楽器〝琴〟でもないよ。あったりまえだね。

このコート。イラストを見てもらえばわかると思うけど、むかしから人々に親しまれている、男も女も親しんでいる、「ダッフル・コート」であ～る。犬の「ダックスフント」ではな～いザマス。ちなみに、お兄さんやお姉さん、もしくはアイビーやってるお父さん、お母さんなんかがいる人はそれを流用(拝借)すればいい。んがっ、そんなのも何もないっていう人は、オススメ、茶色でもない黒でもないカーキー色(高いメンズビギで売ってる。値段はあまりにも高くて6万2000円だなんていえない。お父さんに買わせて、借りるようにしよう)のヤツ。まだあんまり着ている人はいないから、ねだって買ってもらえ。みんなの注目をあびるぞ。そんで、おしゃれな彼女も見るぞ。

ダッフルコートは今年最もはやりそうだから、チェックしといてください。んで、これって、はやりが終わっても、3年から5年の周期でまたはやるから、持っててソンはニャイのだ。

さっ、次は中身。コートの下ね。イラストはアイビールックだけど、黒の上下でキメてもらいたい。いやだ、カラスじゃない、とはいわずにね。つまり、黒というのはスーツのことである。これもまた、値段がはるけど一生もんだから持っててまたまたソンはない。モノもないけど、お金もない！ってきっぱりいえる人はレンタル。いまいろんなところにあるから探して借りてくるのもいいんでない。安くすむから。

クツは学校にはいていっている黒の革靴で十分。こんだけ上をキメれば、「あっ、今日は天気が悪いから悪いのにしたのね」などと、よくとってくれるハズだ。それ以外は、う～ん、どうしましょ。またまたお父さんのを拝借しましょうか(ウソだお)。適当にやってください。

さあっ、ここまできたら、もうひきさがれない。プレゼントは何にしたらよかんべや。そんで、何てきりだしたら?と考えて、結局やめてしまう人もいるハズだ。せっかく物をそろえて、いざっというとき、やっぱダメだはずかしい。なんてやめちゃう。イカンよ、きみ、それはヤカンだよ、ってな感じだね。

ベラ子がここまでスーツとかコートとか、うるさくいうのは、よい店、レストランに連れていくということがあるからなのだ。

なんてったって、女の子は食べものに弱い。それも雑誌で見たようなお店で食事なんて。たぶん、みんな雑誌で「あれっ、知ってる。あそこ知ってる」なんていってるのは、知ってるだけで、行ってないと思う。でっ、行きたいなあとは思っても、そんな機会はないしってんで、興味はそそられる。キミが魅力のない男の子だって。ここが重要だよ。エサでやっぱ釣るのだよ女の子は。ベラ子もむかしはこれでよく釣られたよ。「あっ、あそこのディスコ行った?　え～行ってないの、じゃあ連れていってあげるよ」ってんで、待ち合わせると、あそこあんまりおもしろくないから別のとこ行こうよってんで、そこらへんのおスシ屋へ、なんてね。こんなもんよ、男って。

などと、グチってしまってはいけないではないか。何をやってんだあたしは。と、いいつつ行数がない！　どあ～。とにかく、プレゼントは問題じゃあなく、おしゃれなお店と服なのである。

イラスト／SKIP TOMIOKA

88年の運勢

ポプコム星占い（うらない）

アリーズ大沢

牡羊座

3·21—4·19

4月中旬生まれの人は、88年ものすごくツイている。受験だって……。

TREND 全般

前半はハリキリすぎると裏目に出るのでセーブしたほうがベター。パソコンに関しては技術の進歩がみられる。また、夏休みに入ると友だち運がよいので有意義な楽しい時を過ごせる。旅行など、遠くへ行くのはものすごくいい。9月以降も、その気運に乗ってさまざまなことに関してやる気が起きる。この時期とくに3月生まれが優秀。また、4月中旬生まれの人は、ものすごく今年ツイているので、試験に受かる可能性大。

LOVE 愛情

今まで好きなのに声もかけられなかった子がいる人は、3月に入って、彼女にお見舞いや卒業のサイン帳などで心を告げると、相手も感動してよい発展がみられる。新学期に入ると、去年ほどのツキはみられないが、4月の末から5月半ばぐらいに運が上昇。このとき、彼女または意中の人に食事をおごったりプレゼントをすると両思いになれるかも。バレンタインは、期待してよい。後半はそれほどではないので、前半で勝負しよう。

牡牛座

4·20—5·20

まわりの人から認められたり、一生つき合う人に出会える年。

TREND 全般

今まで芸術面でガンバッテきた人は、88年早々の1月に認められるようになる。以後、芸術関係以外でも、2月の後半から学級委員に抜擢されたりする。そのせいか自分の中でもやる気が起こり、コンピュータ関係ではかなりの成果が得られる。そしてそれが3月に認められ、さらに運が上昇する。88年は、英語の勉強をするとたいへんよい。また、一生つき合える人と出会える年でもある。2学期は、1学期ほど思うようにはいかない。

LOVE 愛情

88年は、燃えるような恋などはできそうもなく、はっきりいって地味な愛情運の年。だが、この年の努力が次の年には実るので、女性に関して勉強をしておこう。そういう年まわりだからか、自然と女性心理をつかむのが得意な魚座の友人が、女の子のことを手とり足とり教えてくれる。モテる男のバロメーターであるバレンタインも今年は見こみ薄。早々に学校を引きあげたほうがよさそう。後半から徐々に上昇するので前半は忍の一字。

双子座

5·21—6·21

7月末以降、大モテの星が来てモテてモテてしょうがなくなるぞ。

TREND 全般

年初めから2月の終わりぐらいまでは友だち運が非常によいので、ライバル視していた人がパソコンに関する高度な技術や機械を教えてくれる。3月中旬ぐらいからは、人前に出るより裏にまわって何かをやるというような運勢になるので、おとなしくしていたほうがよさそう。これは7月まで続く。以後は前半同様、運気が上昇するので勉強も今まで以上にはかどる。とくに、この時期先輩や先生などから何かに関して認められる。

LOVE 愛情

友だちとしての異性運はよいのだが、恋人となるとむずかしい。つまり、彼女にしようとするとはなれていくので、88年は告白しないで来年告白したほうがよい。ただ、本心をどうしても告げたいと思ったら、5月に女の子のほうから声をかけてきてくれるので、それまで待とう。7月末は、今までのことがウソのようにモテまくる。相談ごとなんかマメにのってやるとよい。だが、これもいろいろなじゃまが入って成就しない。

蟹座

6·22—7·22

全体的にあまり良年とはいえないので、じっくりパソコンしましょ。

TREND 全般

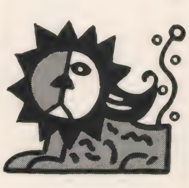
かわいそうだが、88年はあまりよい年とはいえない。たとえば、学校で委員などに抜擢されても、大任すぎてそれをもちこたえることができなかったり、自分でよしと思ってやったことが裏目に出たり、人にだまされたり……。ただ、最悪の状況はくつがえすという本来の強い運勢をもっているので、大事には至らない。唯一よいことは、芸術面での力が発揮される年なので、CGなどで賞をもらえたりするかもしれない。

LOVE 愛情

全体の運勢とは異なり、愛情面では、頭がよくて気がきく女の子が尽くしてくれる星まわりとなっている。しかし、好みのタイプではないので、それに気づかないでいるなんてことも。どっちにしろ、長くつき合う相手ではないハズ。夏になると、もっとモテるようになるので、まわりの男の子からヒガマれて、いじめられるかもしれないので注意。要は、女の子にも男の子にも目立たないようにしていたほうがいいようである。

獅子座

7·23—8·22



好きなのに別れなければならない……。そんな、ツライ恋をしそう。

TREND 全般

コンピュータに関する星がまわってきているので、パソコンに関しては何でも2月の初めまでものすごくツイている。去年投げ出したゲームや忍耐の必要なプログラミングなどをやってみると、スンナリできちゃったりするかもしれない。このツキは2月中旬から6月の間はなくなるが、7月以降再びもどってくる。双子座の友人がよい情報や刺激をあたえてくれることもある。12月までこの運が続くので88年はパソコンの年ともいえる。

LOVE 愛情

あこがれの彼女が、向こうのほうから好きだといってきてくれるメチャラッキーな愛情運。しかし、交際を始めてから、家庭の事情などにより、好きなのに別れるハメに。たとえば転校とか引っ越しとかで。2月注意。新学期に入ると新しい女の子とつき合えるが、相手はじつは気の多い浮気者だったり、口の軽い子だったりしてあまりよくない子なので、最初から友だちとしてつき合うようにしたほうがよさそうである。

乙女座

8·23—9·22

87年は片思いだった人、思いきってうちあけると、両思いになれる。

TREND 全般

8月生まれの人は88年は運勢がたいへん強い。それに比べ、9月中ごろの生まれの人は苦労が多く、つらい年になりそう。8月生まれの人は、自分より親や家庭運がよいので、2月までにパソコンの新機種をねだると買ってくれる可能性大。それをあつかうようになると、自然と学校や友だちの間でも人気者になる。とくにその機種について教えたりすると尊敬されたりも。9月中ごろ生まれの人はハデな行動はつつしんだほうがよさそう。

LOVE 愛情

87年の9月ぐらいにできた彼女と、初もうでに行ったりパーティーにいっしょに出たりと楽しい新年を過ごせる。いない人は、今まで打ち明けられないでいた人に告白すると、向こうも好きだったので、両思いになれる。3月に入ると別れの運が出ているが、心配ない。だが、8月の後半にアバンチュールの運が出ていて、海辺で声をかけたりするとその子ともつき合うことができる。あくまでも、アバンチュールだけど。

ASTROLOGY

年がかわればページも変わる。そう、「ポプコム」は毎月、毎年変わり続けている。その一つといわれるのがこれ。占い。なぜか女の子と相場が決まっていたが、男の子だって……。で、第１弾は88年一年の運勢。

天秤座
9·23—10·23

88年のバレンタインデーは期待度大。悩むほどもらえそうだ。

TREND 全般

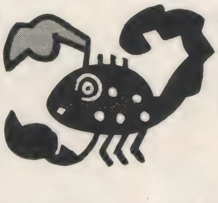
２月の半ばまでコンピュータに関してすばらしいできごとが起こる。名誉を得たり、表彰されるようなことが……。だから雑誌などの催しに応募するとたいへんよいことが起こる。チャレンジせよ。ちょっとネックになるのは、それらのために研究費がかさむということ。だが、バイトなどすれば問題は解決する。さらに、残ったお金を貯金しておくと、７月８月にけっこうな額になり、今までほしかったものが手に入る。

LOVE 愛情

オシャレのセンスがあり、女の子の気持ちがわかる星座なので、女の子からいろいろ相談されたり、待ち伏せされたり、さらには年上の人に迫られたりしそう。とくに２月、この運が出ているのでバレンタインデーは期待度大。悩んでしまうほどもらえるハズ。だから同性のやっかみが気になるが、見せびらかさなければだいじょうぶ。最後までついているようで、11月になって好きな子に告白すると、ライバルがいても恋の勝利者に！

蠍座
10·24—11·22

頭の働きがにぶるが、ワンステップの節目なので気にせずに。



TREND 全般

２月半ばごろから、今まで気軽に考えていたことがものすごく重く感じたりして頭の働きがにぶる。でも、これは上達の節目なので気にすることない。３月になればよい友だちが登場して助けてくれたり、上の段階に引っ張ってくれる。４月は金運はあまりよくない。サイフをしめよう。夏休みはよい友だちの影響もあってか、充実した休日を過ごせる。９月以降から12月いっぱいは、なにかといそがしくなり思うようにいかなくなる。

LOVE 愛情

11月３日生まれまでの人は、苦労しなくても女の子のほうから寄ってくるという年。とくにお嬢さまっぽくておくゆかしく、お金持ちの子に縁がある。その子とはもしかしたら運命の糸で結ばれているかもしれないので大切にして、長くつき合うようにしよう。４日以降の人は、彼女はいちおうできるのだが、妙に気の強い子だったりして、うるさい。さらにお金もかかるので、期待しないほうがいいだろう。

射手座
11·23—12·21

パソコンで一躍有名人なんてこともありそうな88年である。

TREND 全般

88年の誕生日から89年の１年は最高の年となるハズ。とくにひとりで行動するよりも仲間との固いチームワークで動いたほうが、ものすごくよい成果をあげられそうだ。これによって、一躍有名になったりする人もいる。４月ころになると、ちょっとお金が底をつくが、率のよいバイトの口がみつかり、お金に不自由はしなくなる。ついでに夏休みのレジャー代もためて、思う存分遊ぶことができる。勉強にスポーツにすべてよい年である。

LOVE 愛情

愛情運もまたよく、趣味が同じ（パソコンなど）女の子がそばにいて、87年のクリスマスで出会って、即つき合うようになる。それ以後は、仲のよいまわりから見ればベストカップルになるのだが、射手座の「自分が迫るのが好き」な性格が出て、うるさく感じてくる。だが、彼女もその性格を察知し、あまりしつこくなく、そしてはなれていないようなよい関係をとってくれる（最高の女の子）。12月に再び熱烈カップルにもどるのだ。

山羊座
12·22—1·19

12月生まれは、女の子のほうからアタックしてきてくれる。

TREND 全般

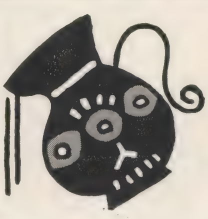
家の中に閉じこもってばかりいて、外に出るのがキライだった去年とはおサラバ。２月ころから、外へ外へ出ていこうとする。このとき、あまりでしゃばりすぎると、まわりの人にイヤがられるので気をつけよう。２月は友人にたかられる、という運勢が出ているのでこれも注意しよう。夏休みはそれほどでもないが、秋から年末にかけて運が上昇するので、前半あまりよいことがなくても、後半に希望をいだいてジッとガマンの子でいよう。

LOVE 愛情

欲張っても得はないのに、独占したいという欲が出て、男友だちととり合いになったりするので、自重を。その子は、とり合うほどの子ではなく、浪費家でケチだから。でも、それを除いても、88年は彼女をつくると、ほかの男の子とトラブルが起きるので、ムリにつくらないほうがよさそうである。ただ、12月生まれの人は唯一ツイていて、女の子のほうからアプローチしてくる。断る手はない。

水瓶座
1·20—2·18

パソコン通信に今まで以上に楽しみを見つけて、仲間にも恵まれる。



TREND 全般

グループでの活動が楽しく、パソコン通信などの仲間との接触がおもしろくてしょうがない。これは87年から続いているハズ。でも、それは２月の上旬まで。それ以後は病気の暗示が出ているので注意。それか、もしかすると、成績がよくないとパソコンをとりあげられるかもしれない。新学期が始まるとその運もどこかへ行く。そして７月以降から年末までずっと運勢は上向きで、何をやってもうまくいく。まわりの人の協力も大。

LOVE 愛情

グループ交際の運が出ているのが３月ころで終わる。４月には気の合ったなかなかよい女の子が現れるので、つき合うべし。親の反対があるかもしれないが、それも７月までなので続けてけっこう。10月にはその仲もちょっと冷めるが、もち直す。ところが、12月になると、彼女よりもっと美人でよい子が登場するので、じっくり考えて行動してほしい。とにかく、女の子なしではいられないし、女の子も寄ってくる一年のようだ。

魚座
2·19—3·20

５月上旬に水に関係のあるところへ行くとアバンチュールが……。

TREND 全般

前から98がほしいと思っていたのに、88にあまんじていた人は、親が急に理解を示すようになり、３月には念願のものを買ってもらえそうである。３月以降は勉強運、クラブ活動運、友人運ともによいので、充実する。ともすれば外にでかけっぱなし、ということになって、スケジューリングがむずかしくなるかもしれない。これは11月まで続くので、ともすれば98がほこりをかぶっていた、なんてこともあるので親に気づかれないように。

LOVE 愛情

この星座は「はにかみや」が多いので、１月後半に女の子に交際を求められても、逃げ腰になったりする。また、苦手な年上やお姉さんっぽい子が来たりするので、うれしい恋愛ができるとはいえないようだ。５月の連休などで、ハイキングや海辺、水に関係のあるところに行くと、ステキな出会いが。だがつかの間の恋に終わりそうだ。８月はまたその人とは別の、かなりのもりあがりを見せるラブができそうである。

J.D.加藤の『とまらない生活』

Vol.4

BE YOURSELF NO MATTER WHAT THEY SAY

今月はずーっと、カゼひいてた。今でもひいてる。香港に行く前からひいてて、行ってる間も、帰ってからも。もう45日間ぐらいひいてるんじゃないだろうか。まさかエイズじゃないだろうが。というわけで、今月はわりと消極的なひと月で、夜おそくまで飲み歩くというようなことも少なく、まっ、こんなもんじゃない、というようなひと月であった。『鼻行類』、いま読んでるが、なかなかおもしろい。本当に学術書そのままで、でも、その鼻行類自体がえらくおかしいので、読み進められる。あとは片岡義男を読んでることぐらいかな。

J.D.のこれがだんぜんおすすめだっ!

高屋麻里子

『鼻行類』

新しく発見された哺乳類の構造と生活

過去のある時期、博物学者ってのは半分冒険家みたいなものだったらしい。その片手にムチがにぎられていたかはともかく、日本の某テレビ局のごとく世界じゅうを珍奇な新種を求めてかけまわり、ヨーロッパへ紹介していた。熱病のような新種ブームが終わったあとの今では新種発見はまれなことになってしまっている。

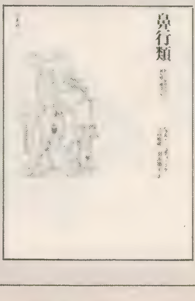
ところが地球はまだまだ広かった。第2次大戦開始直後、1941年に初めて西洋に紹介された群島で新種の哺乳類が(!)発見されたのだ。鼻の機能が特殊化したそれら鼻行類は、原始的な種以外は四肢を使うことなく鼻で動いていた(もちろん前肢は食物をつかんだりするため健在なんだけど)。多鼻類に至っては4個から38個の複数の鼻をもち、逆立ちのかっこうで鼻で歩いていた。水中で生活する種もあれば飛行する種もあった。とくに、訳者がこの本の印刷直前に入手したという補遺論文中に見られる種では、消化器系を使いラムジェットエンジンの原理にもとづいて飛びまわっていたらしい。本当にとんでもない生物!

さて、先刻からずっと過去形にしてきたのはなぜかというと、まったく残念なことにこのあわれ(?)なハナアルキたちは現地にあったハイアイアイダーウィン研究所、記録、標本、そのほかもろもろの貴重な事物と不幸な運命を共にしてしまった。人類の手にあまるおもちゃ、核実験の余波で群島ごと海中へ没したんだ(もちろんこういうことは秘密裏に処理されたらしい)。

参考文献や索引も、くわしく学術書的ではあるけれど、図版も楽しいし、なにより新発見への興味は尽きないわけで、ぜひ脳みそをほぐして楽しんでもらいたいなっと思う。いたってまじめな本なんだけど。

——とっくに気づいてる人も多いと思う。これ、まるっきりまじめなつくり話なんだよ。

ハラルト・シュテンプケ著
日高敏隆/羽田節子訳
思索社1,600円



ひさびさのおすすめコーナー復活。高屋さんありがとさん。締め切り前日の到着だったので、まだ読んでないけど、このページ書き終わったら、ぐんとひまになるので、じっくり読ませていただこうと思ってる。それにしても、中身は完全学術書。よくもまあ、こんなもん書くなー、と思わせる。どっこにもパロディーとかって書いてないしね。

BOOKS

『ヴァチカンからの暗殺者』

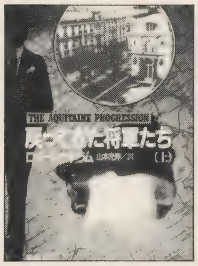
ユーリ・アンドロポフの本当の死因は……

ご存じ、A・J・クィネルの第6弾。相変わらず、サスペンスに満ちた展開、やけにリアリティーのある設定で、楽しめる。ポーランド人として初めてローマ法王になった、ヨハネ・パウロII。彼の命を、ソ連の書記長、ユーリ・アンドロポフがねらっている。なんとしても、それをくい止めなくては。法王庁の考えたのは、アンドロポフ暗殺、というとてつもない計画。それを実行できる人物は1人しかいない。決死の旅が始まる!

A・J・クィネル著 大熊栄訳
新潮文庫 640円

『戻ってきた将軍たち』上、下

アキテーヌの陰謀を打ち破れ



ロバート・ラドラム著 山本光伸訳
新潮文庫 各600円

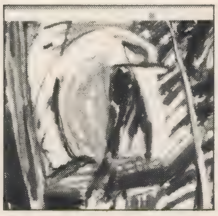
ラドラムというのは、J.D.勉強不足で、これが最初の本。アメリカ、フランス、イスラエル、ドイツ、南アそしてイギリス。過去に栄光をもつ「将軍」たちの、世界制覇をねらう狂気の計画。これを阻止するために1人の男が選ばれた。それは国際弁護士。彼らの行動を法律から攻めていくのだ。そして彼には動機があった。ベトナムでの捕虜体験、将軍たちへの憎悪。1国の軍隊にも匹敵する、「アキテーヌ」との対決が始まる。

RECORDS

LIGHT AND SHADE
FRA LIPPO LIPPI

すがすが サウンドでいい気持ち

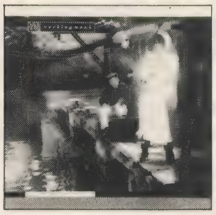
なんというか、むかしのアメリカとかいうバンドに近いかな。男2人のコーラスで、アコースティックな楽器をバックに、すがすがしく歌ってる。まっ、いちおうヨーロピアンアコースティックというか。曲も、めりはりついてて、楽しめる。2人は、スウェーデンとかデンマークとか、とにかく北欧の人らしい。なんだかよくわからないが不思議な魅力をたたえている。ヴァージン・ジャパンより発売中。LP2800円、CD3200円。



PASSARIM
ANTONIO CARLOS JOBIN

ぜったいオススメのジョビンである

「イパネマの娘」や「ワンノートサンバ」のジョビンのニューアルバム。昨年来日したときのメンバーによる初吹きこみ。パウロ(息子)の「ソーホーのサンバ」や「ベベル」なんかをフィーチャーしてとってもノリがよくて、演奏も今ふうだし、最高のアルバム。とくに、「シャンソング」と「ソーホーのサンバ」と続くB面の1～2曲目は珠玉。老いて、ますますさかんなジョビン。長生きしてほしいアーチスト。ポリドール。LP2800円、CD3300円。



SURRENDER
WORKING WEEK

ミディアムソウルでごきげん

新しいグループではないけれど、J.D.初めて出会った。ヨーロッパのグループだけど、ボーカルの女性は、黒人らしくて、ミディアムテンポのソウル・ゴスペルふうポップス大会になっている。ジャケットの写真が、不思議な雰囲気をたたえて、こういうのはCDじゃなくLPで持っていたいな、と思わせる。なんというか、けっこう軽いけど、ソウルとか好きな人には注目盤だと思う。ヴァージン・ジャパンより12月16日発売。LP2800円、CD3200円。

STRANGE WEATHER
MARIANNE FAITHFUL

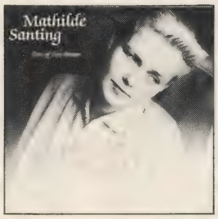
じぶんのボーカルおっとりバック

マリアンヌ・フェイスフル。知らない人だと思ってたら、例の「クルト・ワイルの世界」とかいうアルバムで、出てたんだな。人の話によると、女優でもある、ということらしい。わりと、ガラガラっぽい声で「イエスタデイズ」や「アズ・ティアーズ・ゴー・バイ」なんかを歌ってる。なんとも、けだるく、いい感じ。ひとりで、夜、お酒を飲みながらきくのに、もってこいなのである。ポリスターレコード。LP2800円、CD3200円。

MARVIN SEASE

ジョージズ推薦の1枚です

この人、J.D.がよく行くR&Bのお店、ジョージズのママから教えてもらったのだ。1946年生まれの41歳。かつては、ゴスペルの歌手だったのが、最近になってデビューしたものらしい。声も、マービン・ゲイと、ちょっと似てるかな。しぶくて、歌のうまさは、まったくいうことなし。ほんとにしぶい。曲も、「ダブル・クロッサー」「キャンディ・リッカー」と助平なのでいい。日本フォノグラム。CDのみ3200円。



OUT OF THIS DREAM
MATHILDE SANTING

不思議サウンドでなごむ

なんだか、よくわからないけどシリーズである。バックとかプロデュースとかって、ジャズやなんかの世界で、すっごいメジャーな人らしいが、そんなこと知らなくても楽しめる。比較的やわらかめで、さらっとした声で、どってことない歌を歌ってるところがいい。バックの演奏なんかもスカスカって感じで、疲れなくていい。けだるい昼間とかにうってつけなのである。日本での発売は、今のところ予定なし。輸入盤。WEA。

神保町。パズル倶楽部(くらぶ)

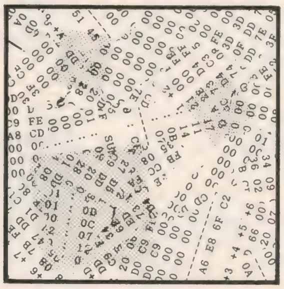
製作　ニコリ

(時候のあいさつ)「えー、日に日に寒くなってまいりましたが。みなさまいかがお過ごしでしょうか。私は……」なんてね、季節は冬、寒くなったものです。

　こういうときには、やっぱり三題ばなしとして「こたつ」、「みかん」、「パズル」がよく似合う、といつもながらの強引なコジツケをしつつ、今月もパズルを2題、あなたにお届けねっ。

					3				1
	4						5		
	5								
				2					
1									2
			6				6		
	3							4	

　さて、今月の「ニコリ」オリジナルパズル、新年号を飾るのは「ナンバーリンク」(略称はない)である。同じ数字どうしを、交差しないように線で結ぶというもの。シンプルなカタチでアナタに迫ります。意外と奥が深ーい、ということで、人気急上昇中のパズルなんだな。



ナンバーリンク

★ルール

① 同じ数字どうしを線でつなぐ。
② ワク外に線を出してはいけない。
③ 1マスに1本だけ通過できる。つまり交差してはダメ。
④ 線は縦横に引き、マス全部を使う。

ニコリからのお知らせコーナー

「パズル通信ニコリ」ふゆ分は、20号ということで、「20」にこだわる特集だそうだ。なんと、12月に出しちゃったりする(予定。だいじょうぶですか?)。あと、クロスワードにあくまでこだわる「クロスビー」8も、大胆(だいたん)不敵に同時発売(の予定)。発売日は12月20日過ぎから年内の(これも)予定。さあどうなるか。おもしろさは保証つき。乞うご期待。

おなじみの懸賞つきクロスワードであります。いつものとおりクロスを解いたら、そこで問題。今月も、チョコッと上手出し投げひねり技問題です。

答えがわかったら、はがきに書いて、「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽部」まで。新年号なので、プレゼントは「POPCOMロゴ入り'88うる星やつらカレンダー」ほかいろいろ、とさりげなく書いてしまおう。抽選で7名（ちょっとふえたよ）の人に。締め切りは12月末日だよ。

クロスワード

問題

クロスワードの盤面にふってある番号のうち、偶数番号のマスに入った文字を順番に読むと質問が出てきます。その答えは？

1	8	12		17	■	25	28	32
■	9		■	18	22	■	29	
2		■	14	■	23	26		
3		13			■		■	
■	10			■	24		30	■
4	■		■	19				33
5	11		15	■		■	31	
6		■	16	20	■	27		■
7			■	21				

横のカギ

1 東海道線は東京駅
2 狐と狸、肩もこうなったりします
3 これをもらって、さあ明日からお休み！
5 富士山はこの型
6 お正月に舞います
7 俳優がすること
9 歯や花にあります
10 着物のお母さんや応援団の人がしています
16 あしの細長い鳥
18 鬼と牛が持っている物
19 これでよいかどうか、みんなで決める会
21 さあ、いよいよ大会も終わりです。華やかな——です
23 赤くなったり青くなったりする試験紙
24 サービス——
25 海外向け小包、航空便じゃないのはこれになります
27 これにかかると魚は大変
29 トン、ヒレ、一口などがあります
31 流されると困ります

縦のカギ

2 うまくやるのに必要
4 結婚式でこういう愛を誓ったりします
8 流行歌
11 おせち料理に入っているのは私の卵です
12 2つ続くとハエの名前になる棒
13 お姉さん、妹、尼さん
14 これでなぐられると死んでしまうことが多い
15 この人がいるので師匠になれる
17 柑——類・——煙
20 血のつながりはないんですよね、お父さん
22 くっつけたり、ご飯を巻いたり
24 ——はるばるやってきた
26 カナリアやお酒を飲むお父さんがいるところ
27 時には入りたかったりするが、あまり落ちたくはない
28 割れたりすることもあります
30 ——賞、オスカーともいわれます
32 出席のこれが足りないと、進級が危ない
33 このパズルをやっているのはいつ？

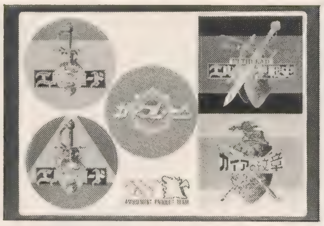
プレゼントコーナー

PRESENT

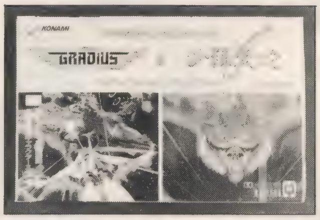
今月のプレゼントコーナー、ちょっとばかしプレゼントが少ないんじゃないのォ、なんて声が聞こえてきそうですけど、どれもいいものバッカリですから、応募の楽しみがあるってものですよ、ホント。当たった人はオメデトウ。ハズレの人も、めげずに次回だぜっ！

❶ T&Eソフト オリジナルトレーナー 2名

（サイズM、L。色グリーン）
提供／T&Eソフト



❷ NCSオリジナルゲームステッカー
『エルスリード』『ガイアの紋章』ほか6枚入り **5名**
提供 NCS

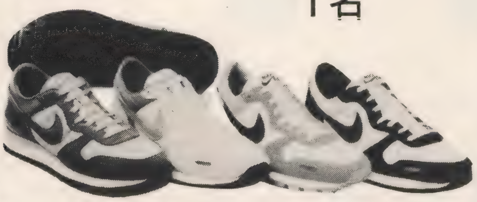


❸ ゲームミュージックテープ 『オリジナルサウンド・オブ・グラディウス&沙羅曼蛇バトルミュージックコネクション』 3名
提供 アポロン音楽工業株式会社

❹ ファミコンソフト『キックチャレンジャーエアーフット』発売記念グッズ

NIKE製エアシューズ

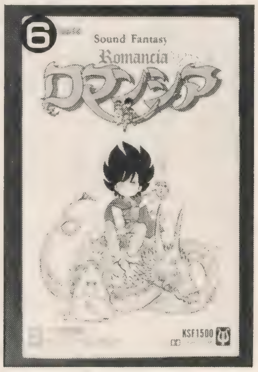
提供/株式会社バップ
※サイズ明記のこと
1名



❺
提供 T&Eソフト

T&Eソフト創立5周年記念
オリジナルテレホンカード
3名

❻
提供 アポロン音楽工業株式会社



ゲームミュージックテープ
『サウンド・ファンタジー ロマンシア』
全8曲入り **3名**

❼ スタック特製

ウイークリーカレンダー

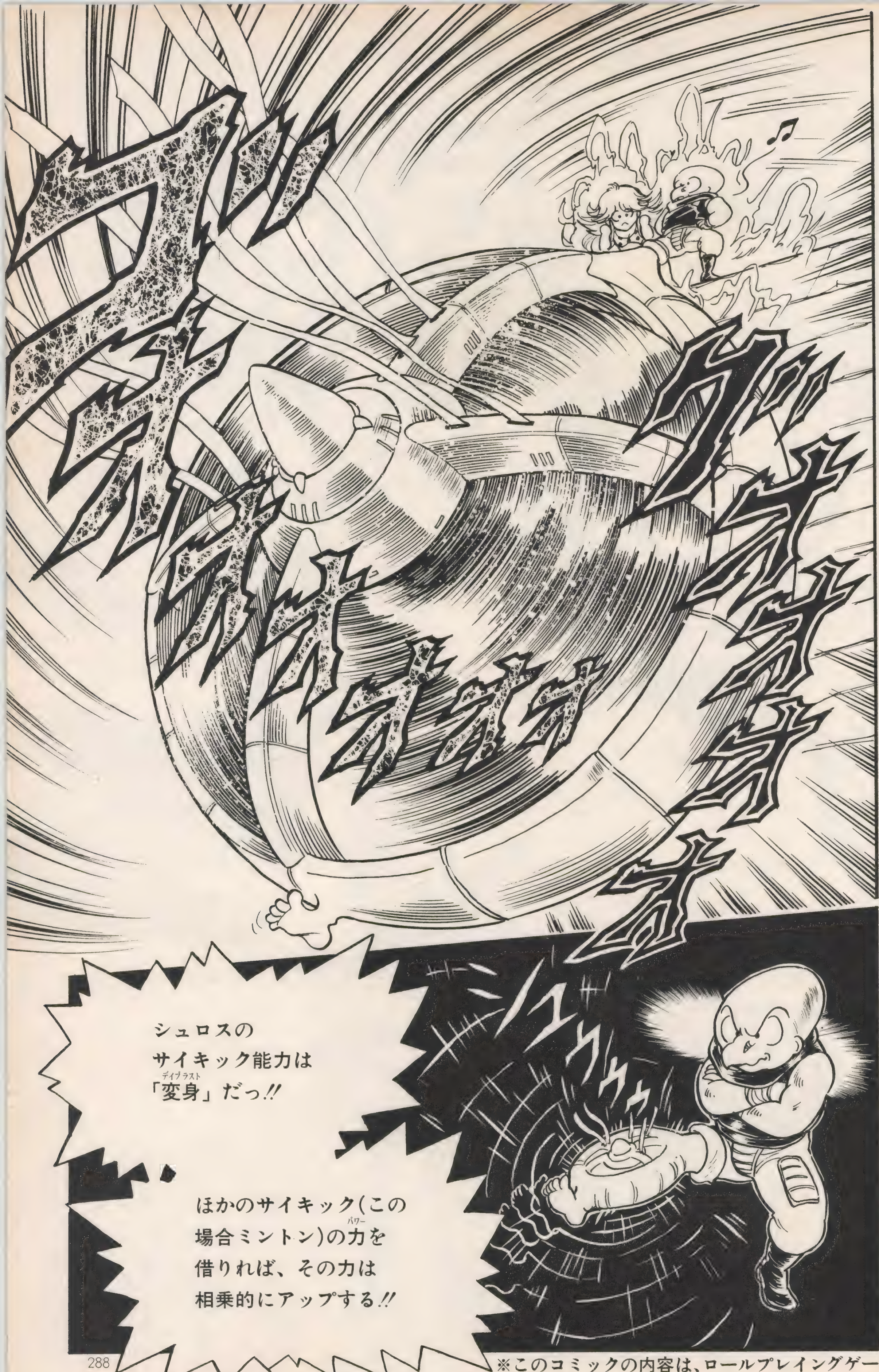
カレンダーの紙面上で、クロスワードやジグソー、迷路遊びなど、11種のゲームが楽しめる、お遊び感覚いっぱいのカラフルな“1週間”カレンダー（A4サイズ／54ページ）

提供/STAC
5名

スタック特製ウイークリーカレンダーの購入希望者は、直接STAC事務局まで申しこんでください。通販価格は郵送料こみで2300円です。申しこみは、〒101 東京都千代田区西神田2-7-12 松村ビル401STAC事務局へ。なお、STAC事務局へのカレンダープレゼントの申し入れはご遠慮願います。

希望の品番・品名を官製はがきに書いて、下記へ送ってください。はがき1枚につき、1品のみ記入のこと。締め切り日は1月8日消印有効。
〈送り先〉〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
新企画社 ポプコム編集部
プレゼントコーナー係

れんさい
連載第4回　サイキックウォー
PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2
ACT4:
戦士集結、そして…
《工画堂スタジオ》
井上ひでき
メカデザイン協力
米金 敏三
シュロス！
ミントン――！
風はもういいわ
――!!



※このコミックの内容は、ロールプレイングゲーム
『サイキックウォー』のストーリーとは異なります。

死ねい!!
ソルジャー
!?
ちいっ……!
まだシールドさえも張れない!
ソルジャーが――
なにいっ!?
消えた――!!

パッ!
えっ!?
……テレポートだわ!
ふご
ふご
ふご
ふご
ふご
↑「いったい誰が!?」
!?
パッ
パッ

ガクッ
ウッチャム!?
ウッチャムの
サイキック能力は
「テレポート」だ――!!
自分、および周囲の
ものを任意の場所へ
移動させる――!
ウッチャム……
君か……
ニッ…
カシャ!
待って!
いま調べて
みる……
それにしても
ここは
どこなんだろ!?
侵入者
発見!!
侵入者
発見!!
ヴィーッ
わかったわ!
コロッセウム上空に
現れた戦艦の
内部よ――!
イヴは「ガイド・
アンドロイド」だ!!
人型VT250FII
最新型ではないが
すぐれた性能を誇り
どんなコンピュータ
からでも
さまざまな情報を
引き出すことが
できるのだ!!

くっ!!
来やがった
な——!
死ねェ!!
ミ……
ミントン!
……
わな
わな
……
てめェら
殺す!!

えへ〜ら〜〜〜
かかかか……
わたひキャンディ♡
たこれ〜す
「脳細胞破壊」——!!
それがミントンの恐怖のサイキック能力だ!!
生物の脳神経シナプスの接続をバラバラにすることができる!!
思い知ったかこのスカポラチンキ——!
こ…こわい…
——そして——
うぎゃ〜
乗員がすべて白痴と化した戦艦はあっさりとソルジャーたちの手に落ち……

パン
パン
パン
帝国の支配から解放
された惑星「ヴィオス」
に再び平和が
もどったのだ!
ソルジャー記念大売出し!
ワァ
ワァ
ワァ
ワァ
ありがとう
ソルジャー!!
ソルジャーたちは
ヴィオスをあとにし、
最終目的地アステロイド
の帝国基地へと
向かった……
ソルジャー……
どうぞご無事で
……
……じゃが、
ミントンさんの
背中のマーク……
彼女がそのおそろしい
秘密を知ったとき
深く傷つき
悩み苦しむこと
じゃろう……

……
…ャム
…ウッ……チャム
ウッチャム——!!
ケン
よかった 気がついたんだね ウッチャム——!
そんなことに ならなければ よいが……
……ケン…… あんたは素手で サイコアーマーを たおした……
……だけど それはおれが わざとパワーを セーブしたからさ!
「評議会」のじいさんたちが 「帝国内に同志を送りこんである」といっていたが……
それが 君だった とはな……

パイロットがおれでなかったらあんたは確実に死んでいた!
だろうと思ったよ……帝国の切り札にしてはあまりにあっけなかった
帝国軍基地で製造されているサイコ アーマーの威力はあんたのサイキックパワーにも匹敵するだろう
これからの戦いはサイキックパワーのぶつかり合い……
いわば"サイキックウォー"だっー!!
──かくしてここに最強のサイキックチームが結成された!
序章=サイキック戦士集合編=完

――第1部:ミントンの秘密編――
「ヴィオス」を出発して3日目――
ソルジャーイヴのようすがおかしいんだ!!
イヴ!
先月号のムリなパワーアップがたたってメカがいかれたらしい
パワーユニットが完全にオシャカだ

新しいパーツと
とりかえなきゃ
だめだぜ
イヴのパーツは
「こっとう屋」にしか
置いてないんだ……
ねえ、イヴ！
この近くに「こっとう屋」
のチェーン店はない？
イチガヤ系…
惑星……アケボノ
バシ……A2……
きゃー きゃー
よかった!!
まだガイド機能
は生きてるわ！
──「こっとう屋」とは
全銀河4970の惑星に
チェーン店をもつ
ジャンク・ショップである
ソルジャーの一行はイヴの
修理のため、帝国の勢力下
にある惑星〝アケボノバシA2〟
へと向かった！

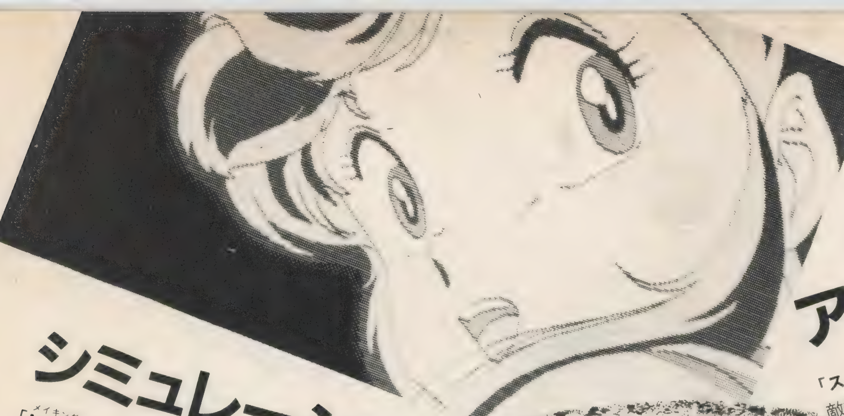
――アケボノバシA2星　中央宇宙港――
確かにわが軍の制式戦艦だが……
ゴゴゴゴゴ
管制官の呼びかけに応じなかったんだな
周囲は完全に包囲しました
チャッ
よしふみこめ
こっちはとっくにテレポートしたあとさ!
はははっどーだっ
さあ「こっとう屋」へ急ごう!
ふふふ――
ドドドド

もぬけのカラ
だと……!?
……
はっ……アリ1ぴき
はい出るスキは
なかったはずですが
……テレポート……
KGDの
サイキックチームか!!
なぜこの星に!?
──まさか
「プロジェクトG」に
感づいたのでは
うかつに
口にするな!!
フフフ……
歯には歯をだ
サイキックどもめ……
カッ
カッ
目覚めよ!
サイコアーマー
「スカイゾーン」!!
おまえの
クレアボヤンス能力※で
ソルジャーのいどころを
さぐるのだ!

※透視力、千里眼。

見エル……
ヤツラハ「こっとう屋」アケボノバシ4号店ニイル
こっとう屋
客万来
よかった——！
ちょっとお待ちを！
「こっとう屋」のおやじの顔は全支店共通なんだ……
ちょっと！あの顔ラムラ星の「こっとう屋」のおやじと同じよ！
03-353-7724型アンドロイドのパワーユニットね
はいはいございますよ

ヒュウゥ…
フフフ……
今度は逃がさんぞ
ソルジャー!!
ビーム
一斉照射!!
危うしサイキックチーム！ この危機をのりこえて
イブをよみがえらせることができるだろうか。来月
をお楽しみに！

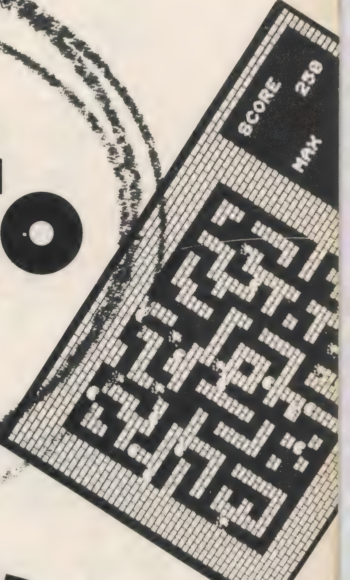


アクションゲーム

「スパークラーZ」
敵機来襲。迫るUFOを迎え撃て！ 本格的3Dの[illegible]迫力スペースアクションゲーム。
「ディー[illegible]オ」
目まぐるしく[illegible]化する全8面。オールマシン語で[illegible]る超ス[illegible]ドシューティングゲーム。

シミュレーションゲーム

「MAKING TOWN」(メイキング タウン)
街づくりに反対する地元の怪獣やヤクザをうまくかわして、キミは街の開発に成功できるか。



宣戦布告。

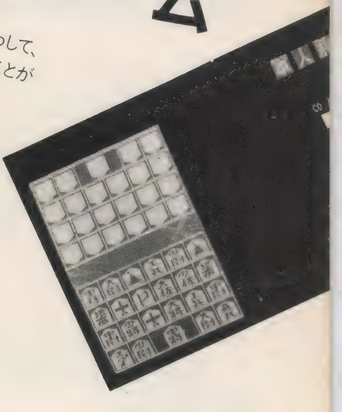
ゲーム不足に悩む諸君の挑戦。このプログラムマガジンが受けて立とう。戦いのルールはひとつ。ロールプレイングゲーム、高速アクションゲーム、シミュレーションゲームなど20本あまりのなかから好きなゲームを好きなだけプログラムすること。場所は、PC-8800シリーズのディスプレイ。プログラムできしだい、戦闘開始だ。以上。

ロールプレイングゲーム

「THE・妖怪」(ザ・ようかい)
わっ村中が妖怪だらけ。城に陣どる大魔王を倒して妖怪どもをおっぱらえ。純和風ロールプレイングだ。
「FOREST」(フォーレスト)
全4面の森の中に、8つの方向にスクロールするロールプレイングゲーム。

新思考型ゲーム

「Fireくんと Waterくん」(ファイアー・ウォーター)
ストーン国の妨害をうまくかわして、2つのボールを奪いかえすことができるかどうか。全32面。



パズルゲーム

「めぞん一刻パズル」
一刻館の住人たちが今日もワイワイ大さわぎ。みんな自分の部屋に帰りなさい。
「ストレイジョジョ」
迷子の迷子のジョジョくんをお家まで送ってあげよう。1時間で解けたらキミは知能指数200！

オリジナルゲームが20本、CGが4点、パソコンミュージック5曲がPC-8800シリーズ(MKII、SR、FR、MR)に対応。

別冊 POPCOM

プログラムマガジン

定価1,500円　好評発売中

小学館

朝まで踊ろう。
ディスクでツイスト。

——FM音源サウンドプログラム
フロッピーディスク2
のりに、のって第2弾。
23曲新発売。

大好評別冊ポプコム「サウンドコレクション」フロッピーディスクに続く第2弾。本誌連載中の「FMサウンドブティック」から15曲。さらにポプコムオリジナル、8曲を加えたサウンドプログラムがフロッピーディスクでまたまた登場。

●ないものねだりのI want you/ときめきはFOREVER/六本木純情派/水の春/楽園のDoor/ファンタジー/Self Control/Oneway Generation/サファイアの瞳/アイドルを探せ/早春物語/Give Me Up/恋人たちの時刻(とき)/サマードリーム/It's Tough——
その他オリジナルミュージック8曲を加えた計23曲。

FM音源サウンドプログラム フロッピーディスク2（5インチ2D版）

定価3,000円（送料含む）

別冊ポプコム「サウンドコレクション」収録の最新ポップス全25曲のプログラムフロッピーディスク。発売中。（5インチ2D版）

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスク1

定価3,000円（送料含む）

通信販売のみ

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

申込先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

魅惑のFM音源サウンドプログラム全30曲。

好評発売中

ヒットチャートをにぎわしている最新ポップスをはじめゲームミュージックのサウンドプログラムが、30曲。さらにFM音源によるミュージックプログラム入門など、パソコンミュージックをめいっぱい楽しむプログラムマガジン。

●CHA-CHA-CHA/フレンズ/ラズベリードリーム/チャンス/悲しみよこんにちは/ちょっとやそっとじゃ CAN'T GET LOVE/BAN BAN BAN/ジプシークィーン/寝た子も起きる子守唄/ブルシアンブルーの肖像/NEVER ENDING STORY/LIKE A VIRGIN ハイドライドII レリクス メルヘンヴェールIIほか

別冊POPCOM プログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkIISR FR/TR/FH/MH）用

サウンドコレクション

定価980円 小学館

シャープ

[X68000 データブック]

●

ポプコム編集部編

●

モトローラの68000CPUを搭載(とうさい)したX68000を使いこなすための
ソフトおよびハードウェアに関する技術情報データブックです。
わかりやすい解説つきで、X68000プログラム開発に必要なハードウェア関係の
データが完全収録されています。
また、ソフトウェア体系についても、X-BASIC外部関数の
使用方法、オペレーティングシステムHuman68Kファンクションコール、
IOCS使用方法が収録されています。

収録内容

第1章　ハードウェア構成

ブロックダイアグラム／メモリマップ／I/Oポートアドレス／エリアセット／システムポート／CGROM／割り込み／スイッチ・電源・LED・汎用ポート

第2章　画面構成と制御

X68000の画面構成概要／テキスト画面／グラフィック画面構成／スプライト画面／テキスト画面とグラフィック画面の制御(CRTC)／ビデオコントローラ／スーパーインポーズとオーバースキャン

第3章　キーボードとマウス

キーボード／マウス

第4章　周辺I/O

ディスクシステム／プリンタ／ジョイスティック／拡張スロット／入出力インタフェイス

第5章　サウンド

サウンド回路／FM音源部／音声合成

第6章　周辺LSI

DMAC／MFP(Multi Function Peripheral)／SCC(シリアルコミュニケーションコントローラ)／RTC(リアルタイムクロック)

第7章　ソフトウェア構成

ソフトウエア体系／X-BASIC／X-BASIC外部関数仕様

第8章　Human68Kファンクションコール

ファンクションコール

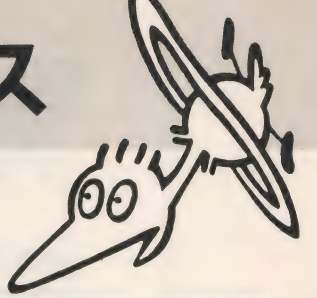
第9章　IOCS(Input Output Control System)

IOCS使用方法／IOCS一覧

大好評発売中!

●B5判／256ページ　定価2,900円

ポプコム オリジナル POPCOM愛読者
プログラム・カセット・フロッピー サービス



POPCOMに掲載された、プログラムのカセットをサービスしております。
ご希望の方は、下記の注文用紙に必要事項を正確に記入して
お送りください。(カセットは注文書到着後3週間以内にお届けします。)

題　名	内　容	機種名	価格(送料こみ)	掲載号
ゆうやけこやけ	たき火を消さないようにオイモを焼く、田園ムードのアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 4月号
ブロッキング	磁石のNSの作用を考えながら、荷物を積み上げるパズル的ゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 4月号
コスモ	コスモ緊急発進だ！ 全13面あるシューティングアクションゲーム。	PC-8001、mkII、8801、mkII(N-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
うる星やつら・ルージュマジック	ラムの口紅をぬって女の子とキスしよう！ スリル満点のアクション。	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
HERO-X	ジェットヘリで敵基地を攻撃せよ。本格スクロールアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 6月号
鉱石デトロニウム	デトロニウムをすべて運び出せるか？ パズルゲームの新作！	X1	¥2,000	'85 6月号
POPPO(ポッポ)	カゴの中のハトを助けてあげよう。かわいいチュウ君の大活劇ゲーム！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 7月号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！ なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 7月号
赤い風船	少年の赤い風船が飛んでしまった。風の妖精さん、風船を助けて！	MSX(16K)	¥2,000	'85 7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 8月号
SAVE THE HOUSE(セーブ ザ ハウス)	燃えさかる家の火を消しとめろ！ コンストラクションつきパズル。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 8月号
THE・妖怪(ザ・ようかい)	妖怪に奪われた村をとりもどせ！ 新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
スパークラーZ	迫るUFOを撃ち落とせ！ 本格的3Dスペースアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
うる星やつら・秘密の花園	ウチの悪口をいいふらすリュウゲンビレアを全部回収するっちゃ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 9月号
ジャンピングゴミ掃除	6人兄弟が惑星の大掃除をはじめた！ パズルゲームの本格派！	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 9月号
プラトン	全74面のコンストラクションつき本格的パズルアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 10月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ！ 横スクロールアクションの決定版だ！	MSX(32K)	¥2,000	'85 11月号
ブロッケード	城の中にある指輪を探して大冒険。美しい画面のウォールアクション。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 11月号
FOREST(フォーレスト)	全4面、8方向スクロール型ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 12月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	'85 12月号
MUTANT(ミュータント)	ディスク回収に命をかけろ！ 近未来型思考アクションゲームだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 1月号

(注)メーカー純正カセットテープレコーダーを使用してください。それ以外の機械を使用した場合のテープロードエラーについては、責任を負いかねます。

キリトリ線

注文書

〒 □□□-□□
住所
氏名　　様
TEL (　)

題　名	数　量	機　種　名

合計金額¥

POPCOM
(1月号)

ストレイジョジョ	迷子のジョジョ君を家まで帰してあげて！ C級難度のパズルゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 1月号
Fireくんと Waterくん (ファイヤー ウオーター)	ストーン国からボールをとりもどせ！ パラレルパズルの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 3月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！ SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 3月号
GEM (ジエム)	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	'86 4月号
軍人将棋 (しょうぎ)	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 4月号
イングリッシュ・ボックス	思考ゲームの新パターン！ むずかしい面が15面。挑戦者求む！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 4月号
MAKING TOWN (メイキング タウン)	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 6月号
真田十勇士 (さなだ)	城に忍びこんで味方を救出せよ！ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 6月号
ザ・忍 (しのび)	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	'86 6月号
BUBU (ブブ)	敵から逃げながら迷路の中のフルーツを集めるカーアクションだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 7月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 8月号
DEJAVU 5″DISK版 (デジャビュ)	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	'86 9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	'86 10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 10月号
THE BALLS (ザ ボールズ)	車を操ってボールをうまく誘導させるドライブアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'86 11月号
OH! TAPPY (オー タツピー)	がんばれタッピー！ 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	'86 11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！ 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	'87 1月号
MUSIC PERFORM (ミュージック パフォーム)	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家？	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 3月号
SPIRIT (スピリット)	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	'87 4月号
TAXI CAB (タクシー カブ)	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 6月号
Blotto (ブロツト)	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション！	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 8月号
ムズくて…I'm sorry (アイム ソーリー)	ついに出た。ムズーい連中が大活躍のハチャメチャパズルゲーム	X1シリーズ	¥2,000	'87 9月号
SEARCHER (サーチャー)	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	'87 10月号
VAMPIRES (バンパイヤーズ)	魔王の国から、姫を助けるには？ 驚天動地？のスーパーゲーム！	MZ-2500	¥2,000	'87 12月号
Jump Up Jelly (ジャンプ アツプ ジエリー)	Jelly君は宝石をいくつ集められる？ X1turbo専用の大作！	X1turbo	¥2,000	1月号

★注文の方法★

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記Ⓐ Ⓑいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留

Ⓑ郵便小為替(こがわせ)（郵便局の預金窓口で発行しています。）

あて先 〒101東京都千代田区神田神保町３－３－７
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコムカセット係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 (株)新企画社

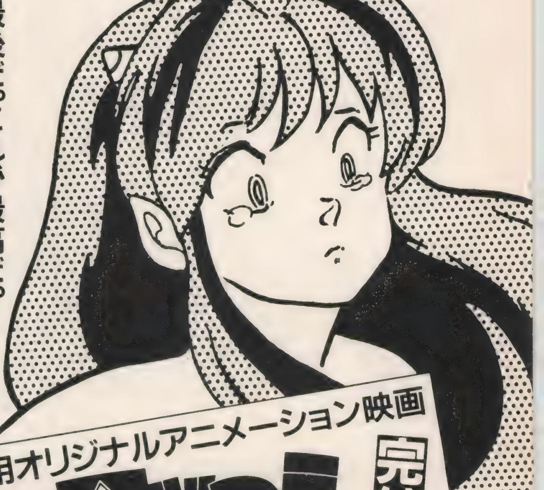
小学館雑誌連合5,000名招待企画

これが最後だ。これが最高だ。
ラストチャンスの前のチャンスである。

しあわせ者は最後に笑う。

2月上旬の東宝系一般公開を前に
1月30日、
日本全国大爆笑。

劇場用オリジナルアニメーション映画
めぞん一刻 完結篇
2月上旬東宝系一般公開

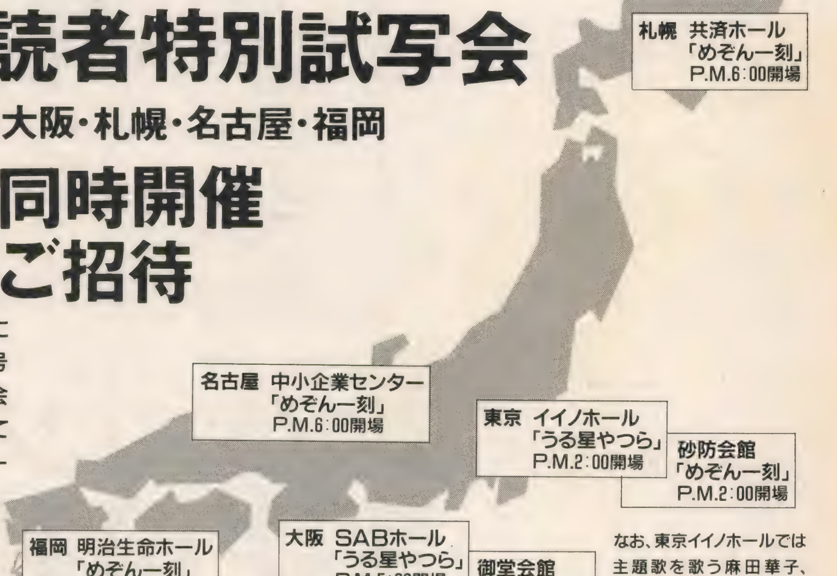


劇場用オリジナルアニメーション映画
うる星(せい)やつら 完結篇
2月上旬東宝系一般公開

全国縦断愛読者特別試写会
全国7会場 東京・大阪・札幌・名古屋・福岡
'88年1月30日全国同時開催
ペアで5,000名ご招待

試写会観賞ご希望の方は、必ず官製ハガキに①あなたの住所 ②あなたの名前 ③電話番号 ④年令 ⑤同伴者の住所・氏名 ⑥ご希望の会場名 ⑦この告知を見た雑誌名 を記入して
〒101-01 東京都千代田区一ッ橋二の三の一
小学館宣伝部「めぞん一刻・うる星やつら」
試写会係 までお送り下さい。
しめきり：1月10日
応募者多数の場合は、抽選の上、決定して当選者には招待状発送をもって発表にかえさせていただきます。

小学館／東宝 共催



なお、東京イイノホールでは主題歌を歌う麻田華子、砂防会館では姫乃樹リカの出演が予定されています。

小学館 高橋留美子のコミックス

好評発売中

少年サンデーコミックス うる星やつら 1〜34巻
少年サンデーブックス るーみっくわーるど 1〜3巻
ビッグコミックス(スピリッツ版) めぞん一刻 1〜15巻

絶賛 高橋留美子のオリジナルアニメビデオ るーみっくわーるど

炎(ファイアー)トリッパー
●カラー約50分・ステレオHiFi VHS/ベータ(各)¥9,800

ザ・超女(スーパーギャル)
●カラー約58分・ステレオHiFi VHS/ベータ(各)¥9,800

笑う標的
●カラー約48分・ステレオHiFi VHS/ベータ(各)¥9,800

ポプコム 2月特大号

予告

1月8日ごろ発売

豪華別冊付録つき 特別定価 500円

この冬に、えりすぐってお贈りする

激突！3大ジャンル 注目ソフト特集

新年早々から激突だから、いせいがいいのだ。あんまりジャンルにはこだわりたくないけど、ソフトを選ぶと、RPG、アドベンチャー、シミュレーションに分かれてしまうんだね。というわけで、何が選ばれるのか、期待して待っててちょーだい。

パソコン周辺機器情報特集

'88ハード・メーカー 周辺機器調書

パソコンに強いポプコムは、周辺機器や関連製品にも強い。ディスプレイ、ディスクドライブ、プリンターなど、さまざまなパソコン周辺機器をカタログふうに大紹介。

そのほか、2月号には、「アメリカ最新ゲームレポート」、「忍者の里潜入記」、「CD I って何？」ほか、新企画も続々登場。見のがせない内容で迫ります。

再び注目！なんと2月号には、

特別別冊付録

「ゼリアード ハンドブック」

がつくのである！

※タイトル・内容は変更することがあります。

POPCOM バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は代金と送料をそえて郵便で下記あて先までお申しこみください。送料は1冊85円です。現在1987年の8月号以降のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

あて先

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館販売㈱ポプコム係 ☎03-230-5747

広告索引

シャープ	表II～5	ブレイン・グレイ	84～85
NEC	46～47	ホット・ビィ	86～87
ソニー	48～49	ビクター音楽産業	88～89
松下電器産業	50	エニックス	90～91
システム・サコム	51	ハミングバードソフト	92～93
ブラザー工業	52～55	マイクロネット	94～95
日本ファルコム	56～61	アートディンク	96
T&Eソフト	62～67	工画堂スタジオ	97～99
T&Eソフト、マイクロキャビン	68～71	NCS	100～101
日本テレネット	72～77	バショウ・ハウス	160
ハート電子産業	78～81	キティ	161
呉ソフトウェア工房	82	クエイザーソフト	162
アルシスソフト	83	システムソフト	表IV

MESSAGE FROM EDITORS

▶取材で、甲賀、伊賀の里へ行くことになった。あの、忍者で有名なところだ。忍者村や忍者屋敷の取材をするんだけど、けっこう愉快な旅になりそう。どんな記事になるか、2月号をお楽しみに。読者へのおみやげとして、忍者グッズなども買ってきて、プレゼントしちゃおう。で、いよいよ魔の年末スケジュール。たった1週間くらいの正月休みのために、なぜこんなに苦しまなくちゃならないのかと毎年思う……なんぞと、ごたくをならべているうちに、ワーッ、締め切りが！ えーい、こうなったら、トコトンおもしろい2月号にしてやる！ ご期待ください。(明)

▶寒い季節がやって来た。君はブルーグラスを知っていますか。ブルーグラスはアメリカのカントリーミュージックから派生した音楽で、ギター、5弦バンジョー、フラットマンドリン、ダブルベースを中心に、ときどきフィドル（バイオリン）やドブロギターが入るようです。カントリーと同様に失恋の歌などが多いようです。「ようです」が多いのは私がよく知らないからです。最近モーニング・グローリーという女性ばかりのバンドの演奏をききました。歌もうまいし、女性らしいやさしさあふれるグラスバンドです。マル。(謙)

▶大洗海岸（茨城県）の友人にさそわれて、名物のアンコウ鍋を食べに行った。アンコウは異様な姿をしているので、気持ちワルイという人も多いけど、あれはなかなかウマイのだ。ついでに、常陸太田市にある水戸黄門さまの隠居所と、お墓まで見物してきたが、そちらもスゴかった。妖怪でも出てきそうな深い山のあちこちに、水戸徳川家14代の墓があって、まさにアドベンチャーゲームの世界。あの異様な光景はゲームマニア必見であると思うよ。(信)

▶また12月が来た。12月。それは一年で最もたくさんの人と直接間接にあいさつする月であり、いそがしさのなかにも華やかさがある月である。そういう意味ではとても楽しい月なのだが、一年で最も大量の酒を摂取する月でもある。それだけなら、ますます楽しいのだが私は必ずこの1カ月で体をこわし、正月から1カ月は、胃のあたりに手を当て、半分うなだれた状態ですごすという数年が続いている。今年こそはと思いつつもどうも飲みすぎてしまう。「いやだいやだでホホイのホイ」という胃薬のコマーシャルを見ながら苦笑いをしている毎日である。(直)

▶ドラフト会議が終わった。長島はヤクルトに入り、阪神にも、野田という速球派の右腕が入った。阪急に入った伊藤というのも、山田のフォームをまねして、ノンプロ最高のアンダースローピッチャーになったということで、期待できる。山田の名人芸が、ひきつがれていくかと思うと、喜びを禁じえない。中日の立浪も、内野手、打者として、かなりの逸材だと聞く。とにかく88年のペナントレースには大いに期待している。予言では大洋、西武と出たが、現実はいかに。(J.D.)

▶これはいささか旧聞に属するのだけど、第一勧銀が「宝くじ」で1等賞をとった人の平均像というものを統計でとったことがある。これによると、たとえば男の場合「30代のサラリーマン、星座は魚座で、血液型はA型。イニシャルはTS」なのだそうだ。ところで、私はまだ（かろうじて？ うるさいなぁ、ふん）20代前半なのだけど、あと何年かすると当然30歳になるわけだ。いちおうサラリーマンであることだしね。ちなみに、魚座のA型で、イニシャルはTSだったりする(ジャンボ宝くじでも買おうかな)。(寿)

▶今月のポプコムの表紙はいかがであろうか？ 岡本博画伯の恐竜CG、なかなかオチャメというか、それでいて迫力もあって、なかなかいいできなんじゃないかなって思ったりもするが、読者のみなさんの感想など聞いてみたいネ。(F)

スタッフ

編集長／安藤明義
技術課長／大藤謙二
編集／古屋健司、小林直樹、佐々木寿彦、馬上恵子、山川勇次
編集協力／池田信一、加藤久人、林義人、桜井哲、島田倫人、南誠、高橋秀樹、堀真由美、大杉コミカ、相羽勝、吉田洋治、大藤貴志
レイアウト／DOMDOM（前嶋昭人、坂本高志、伊丹洋一）、生田泰男、素月道生
写真／佐々塚啓介

■POPCOM 1月号／第6巻第1号／昭和63年1月1日発行／毎月1回発行
■編集人 岩渕庄一郎
■編集／㈱新企画社・POPCOM編集部
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
■☎03(263)6940
■発行人 相賀昌宏 ■発行／小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷／凸版印刷株式会社 ■特別定価500円

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	8		十万千百十番 200	金額	億千百十万千百十円
加入者名	株式会社　小学館				料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※　（郵便番号　　　　　）				備考	
					受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金加入者負担

払込票

口座番号	東京	8		十万千百十番 200
加入者名	株式会社　小学館			
金額	億千百十万千百十円			
払込人住所氏名	※			
備考		受付局日附印		

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶この払込通知は小社へ届くまで7～10日かかりますのであらかじめご了解ください。

POPCOM(ポプコム)定期購読申込書

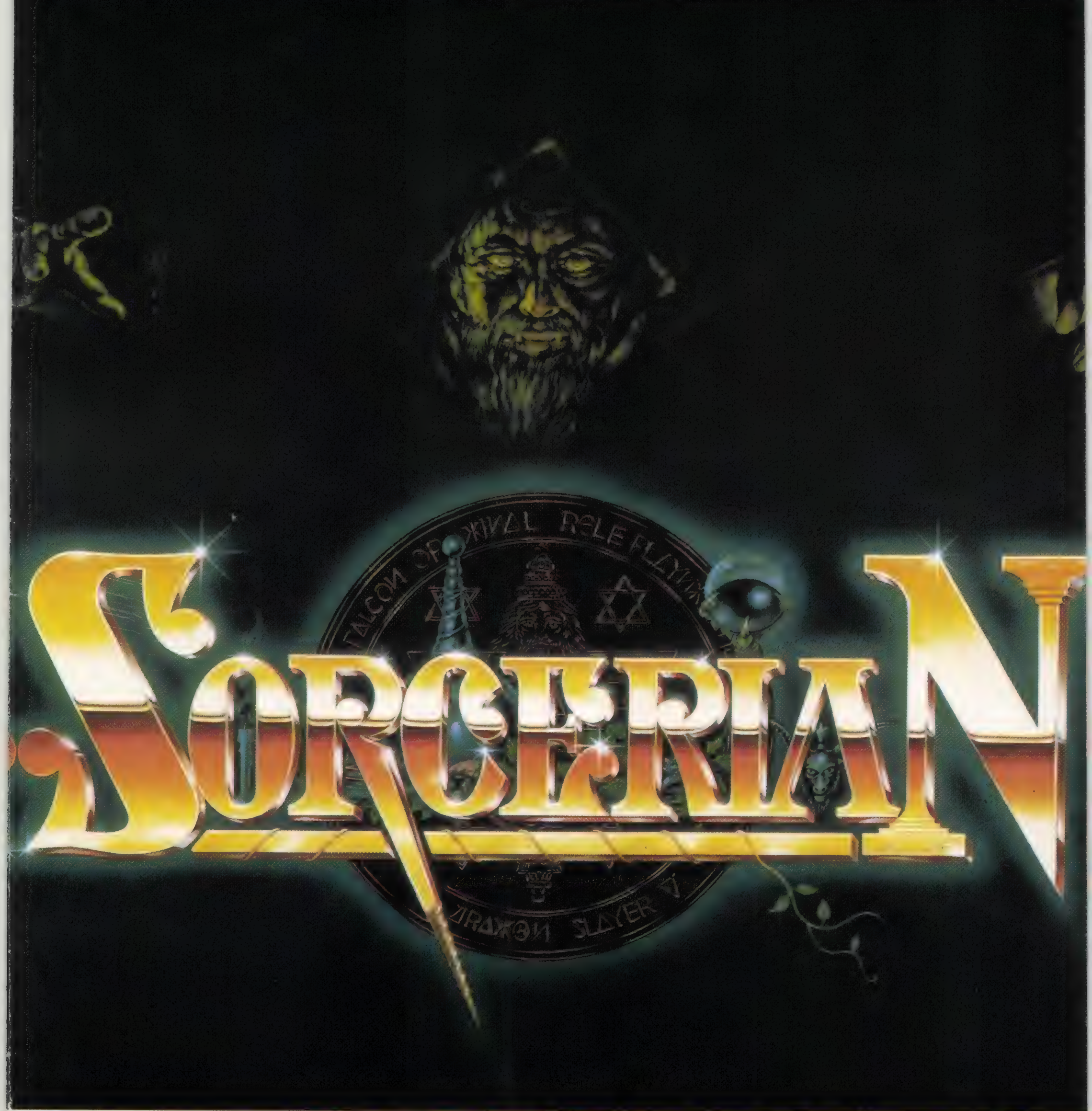
□月号より1か年(12冊 5,760円)申し込みます。(送料・荷造当社負担)

お届け先	フリガナ / お名前		年齢 歳	1.学生(　　年生) 2.社会人 3.その他(　　)
	〒□□□-□□	☎	性別	男・女
	フリガナ / ご住所			
通信欄				

この欄は小学館あての通信にお使いください

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

ポプコム1月号(第6巻第1号)付録　昭和63年1月1日発行(毎月1回1日発行)　昭和58年10月3日第3種郵便物認可



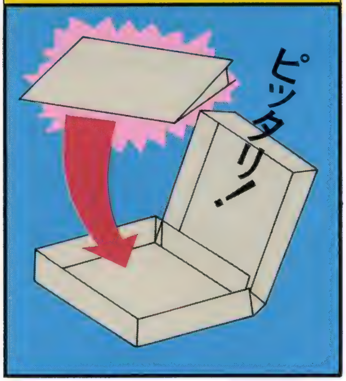
ドラゴンスレイヤーV

ソーサリアン・ハンドブック

POPCOM 1月号付録

新機軸

このハンドブックは、パッケージの中に入るサイズになっています。『ソーサリアン』を買ったら、マニュアルといっしょに、パッケージの中に入れておきましょう。



※このハンドブックは開発中の『ソーサリアン』をもとに作られたものです。製品版とはグラフィック・内容とも、異なる部分もあります。

ドラゴンスレイヤーV

ソーサリアンハンドブック

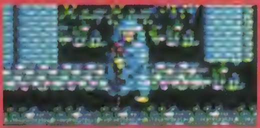
待ちに待った『ソーサリアン』がようやくその全貌を見せてくれることになった。1987年12月20日。それが日本の『ソーサリアン記念日』。まずは、このハンドブックで下調べだ。

CONTENTS

序章 ソーサリアン それは魔法の王国 2
第1章 キャラクターメイキング 4
第2章 ソーサリアン職業案内 7
第3章 シナリオ紹介 10
第4章 ソーサリアンモンスター図鑑 18
製作スタッフプロフィール 24

製作 ポプコム編集部 協力 日本ファルコム

序　章



ソーサリアン それは魔法の王国

そこは特別な世界。魔法と、それを使えるものがすべてを律している。そこがソーサリアンの国。

ソーサリアンの町の入り口。パーティーを解散させて個人で来なくてはならない。

悪いやつらは、魔法で、ぎゃふん！

魔法、というのは、ふつうどっかからあたえられるものだった。魔法屋とか、アイテムショップとかから買ったり、レベルが上がると自然に使えるようになったり。ユーザーもそれがあたりまえみたいに考えていて、それが不自然なこととも思わなかった。

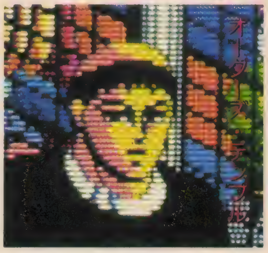
だが、この『ソーサリアン』では、魔法はすでに過去につくられたものではなくて、今現在、新たにつくれる可能性のあるもの、という形で存在している。これは、とっても新しいことである。太陽から土星までの「星」が、それぞれ、Life（太陽）、Protection（月）、Strength（火星）、Intelligence（水星）、Wisdom（木星）、Dexterity（金星）、Karma（土星）と対応していて、それを順次組み合わせて魔法を調合、全部で127種の魔法がつくれる、なんてことはとりあえず問題ではなくて、ソーサリアンの町では、だれも知らないような魔法ができてしまうかもしれない、と思わせてしまうことがすごいのである。もちろん、標準的な攻撃魔法や治癒魔法は、長老に教えてもらえるかもしれない。だが、自分で勝手に組み合わせて、なんだか知らないけど新しい魔法ができちゃったとか、はずしたな、とかいろいろあるわけで、とくに失敗なんかできるというのは、いいことだと思う。失敗しても、死ぬことはないのだから。

ゲーム『ソーサリアン』は、まず自由度の高いRPGを、という目標を掲げて企画された。シナリオ面では、かなりアドベンチャーライクな構成が見られるが、それ以外のとこ

ソーサリアントラベラーズガイド

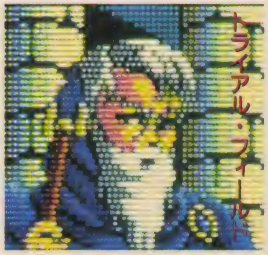
ろ、キャラクターメイキングから、キャラクターの成長、なんてことに関しては、ほとんどまったく自由、といっていいと思う。まさか、キャラクターどうしを結婚させて、冒険者２世をつくる、というわけにはいかないが、それ以外のことなら、たいてい何でもできる。それを可能にしているのが、町での生活。職業しだいで、どんなキャラクターでもつくり出すことができる。これは大きい。

プレイヤーは、まずファイター、ウィザード、エルフ、ドワーフのうちから好きなクラスを選び、男女の別を選び、ボーナスポイントを各パラメーターに割りふり、しかるのちに、一定の職業について、希望するパラメーターをのばし、それで足りないぶんは道場に通うもよし、多少の危険には目をつぶって冒険の旅に出るもよし……。お金をためて、しごく強力な魔法で身を固めるもよし、体力だけで勝負するもよし。どんなことをしても、結果オーライの世界。シナリオの目的さえ果たせば、それでいい。こんなRPG、はっきりなかった。しかも、そのシナリオも、１レベル３つずつから好きなのを選んで遊べる。単純計算で、125通り。トライするシナリオによって、職業や、必要な力なんかも左右されるから、遊び方としては、これはもう無限といっていい。こんなRPGに、お目にかかれるのは、これは幸せ、というものである。

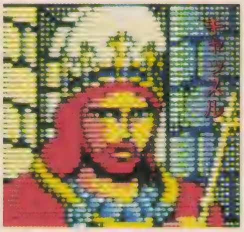


教会。ざんげをさせてもらったり、祈ったり、死人を生き返らせてもらったり。

長老。魔法の鑑定。魔法の調合の仕方なんかも教えてくれる。

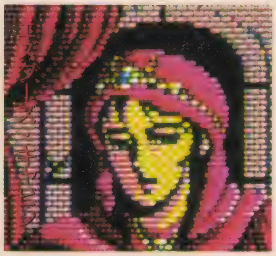


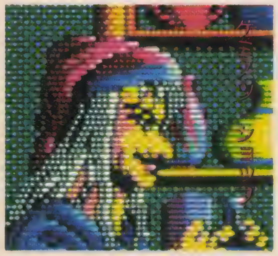
道場。武器、魔法、防御、ワナの知識、アイテムの知識、薬の知識など、何でも教えてくれちゃう。



王さま。レベルアップとか、冒険に成功するとごほうびがもらえるかも……。

剣、ロッド、アーマー、ローブ、シールド、リングを売ってもらう。


魔法使いの家。魔法をかけてもらったり、呪いをといてもらったり、死人を生き返らせてもらったり。


薬屋。薬を売ってもらったり、ハーブを調合してもらったり。

第1章 SORCERIAN キャラクターメイキング

力をとるか、頭をとるか運命の分かれ道!

ゲームを始める前に、まずキャラクターメイキング。ファイター、ウィザード、エルフ、ドワーフ。RPGではおなじみの面々。だが、1人として同じキャラはいない。ゲームはもう始まっているのだ。

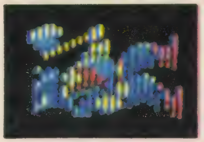
さて、キャラクターメイキングである。プレイヤーは、とりあえず20人までキャラクターを登録できる、ということだが、その一人一人をつくっていく。これはこれでRPGの楽しみの一つ。こと、ここに関してはプレイヤーは、全知全能の造物主なのである。

一度に冒険に出かけられるのは4人まで。種族も、というより、このゲームではクラスと呼ばれているが、これも4種。ファイター、ウィザード、ドワーフ、エルフ。これに男女の別が加わって、全8種。はっきりいって、ドワーフの女性、というものがいたのか、という気もしないではないが、冷静に考えればこれは、いて当然なのだ。で、この8種から好きなのを選んでみる。すると、各パラメーターが決定される。ボーナスポイント、というのがあって、これは、3から5の間でランダムに出てくる。当然、5のときがいい。いいに決まってる。これを、各パラメーターに割りふるのだ。Strength、Protection、Vitality、Intelligenceについては説明するまでもないだろう。Karmaも『ザナドゥ』でおなじみ。人間、いくらかはもっている罪である。『ザナドゥ』では、カルマが1つでもあると、もうまったくにっちもさっちもいかなくなったが、この『ソーサリアン』ではそうでもない。逆に、このカルマがないとつけない職業もある。マジック・レジスタンスも同様、魔法に対する抵抗力。Dexterityは、多少理解しにくいことばだ。これも、現時点では、はっきりとは決められてはいないもの。たぶん、修業の能率が上がるとか、そういったことだろう。

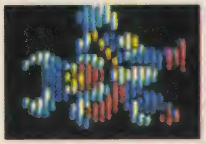
決めかねた場合は、カッコで選ぶのも一興なのである。

キャラは、大きく分けて2パターン。ファイター系と、ウィザード系。エルフは、ウィザードに、ドワーフはファイターに近い。ファイターと、ウィザードは人間。だが生き方がちがう。肉体派と、頭脳派の差。次ページの表を見てもらえばわかるが、Strength、Protection、Vitalityはファイターのほうが上。逆に、IntelligenceとMagic Resistanceは、ウィザードが上。KarmaとDexterityも、ウィザードが上だが、まっ、これは、こんなもんだろう。要するに、ファイターは力があって死ににくいが、頭がからっぽで、ウィザードは頭はいいが、ナンパである

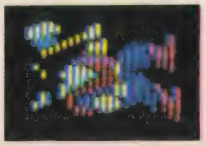
Dwarf Male
Young



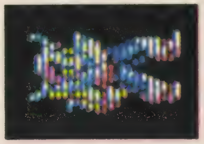
Dwarf Male
Adult



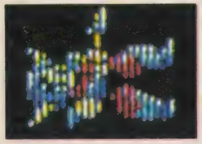
Dwarf Male
Old



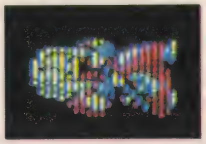
Dwarf Female
Young



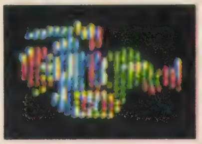
Dwarf Female
Adult



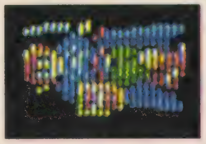
Dwarf Female
Old



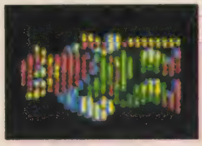
Elf Male
Young



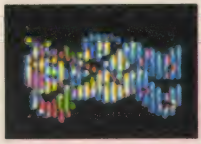
Elf Male
Adult



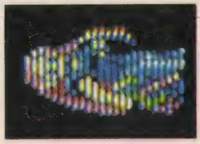
Elf Male
Old



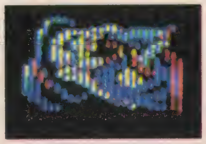
Elf Female
Young



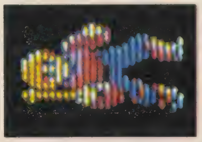
Elf Female
Adult



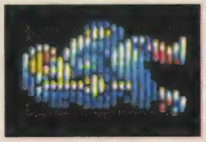
Elf Female
Old



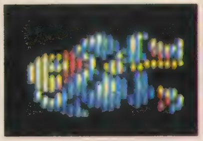
Wizard Male
Young



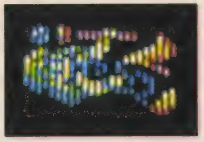
Wizard Male
Adult



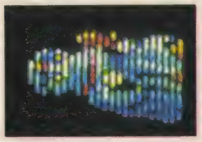
Wizard Male
Old



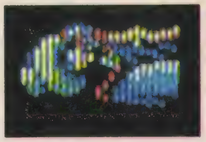
Wizard Female
Young



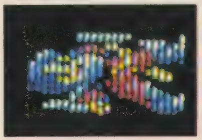
Wizard Female
Adult



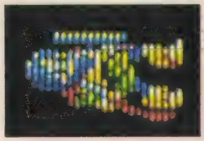
Wizard Female
Old



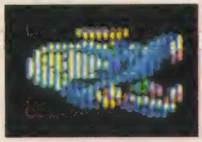
Fighter Male
Young



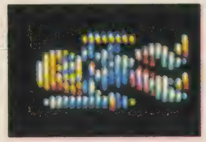
Fighter Male
Adult



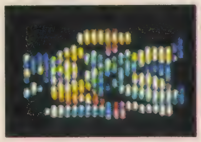
Fighter Male
Old



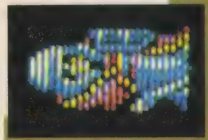
Fighter Female
Young



Fighter Female
Adult



Fighter Female
Old



Ability / Class (SEX)	Strength (強さ)	Protection (防御力)	Vitality (生命力)	Karma (カルマ)	Intelligence (知　性)	Magic Resistance (魔法抵抗力)	Dexterity (器用さ)
Fighter (Male)	8	9	8	2	0	4	4
Fighter (Female)	7	8	7	3	0	5	5
Wizard (Male)	−3	6	5	3	10	9	5
Wizard (Female)	−4	5	5	4	9	10	6
Elf (Male)	0	7	6	5	4	6	7
Elf (Female)	−1	6	5	6	5	7	7
Dwarf (Male)	10	10	10	2	−10	7	8
Dwarf (Female)	9	9	9	2	−9	8	9

罪深きものよ、汝の名は女。やっぱRPGだよ人生はっ!

と。

エルフは、一般に妖精の代表のようなもので、ここでは体が大きいが、本当は体が小さくて、すばしっこくて、頭もよく、当然魔法が使えて、剣などは不得手だが、弓なんかはうまい、とされている。Strengthが低くて、Karmaが多少、多めなのを除けば、平均的なキャラといえそう。すごい長生きなのは特筆もの。これは、長い目で見ると有利。

ドワーフも、山岳地帯にすむとされる、一種のヒューマノイドで、地下に穴を掘って生活している。力は格別強い。だから、武器なんかも、剣より斧、ということになる。そのかわり、頭は悪い。生命力もかなりのもので、防御力も、この表では、というより、このゲームではたいしたことはないが、実際はそうとうなもので、ゲームによっては、皮膚だけで防具の役割を果たしてるのもある。Magic Resistanceが、ウィザードに次いで強いのはなぜか。はっきりとしたことはいえないが、これはたぶん、Intelligenceの欠乏からきているのではないだろうか。ほら、よく催眠術にかかりにくい人っているでしょ。あのパターンではないかと思うわけである。

男にするか、女にするか。これはほとんど問題にならないと思う。Dexterityはだいたい女のほうが上で、StrengthとVitalityは、男のほうが上。エルフを除いて、IntelligenceとKarmaは女のほうが上。カルマというのは、頭脳に比例するものらしい。

とりあえず、これが初期の状態。これにボーナスポイントをふり分ける。このゲームでは、ボーナスをふり分けるだけじゃなくて、あたえられたパラメーターの数をボーナスにもどして、ちがうパラメーターにふり分けることもできる。ただし、ボーナスにもどすときは、2ポイントで、1ボーナスポイント、と不利な取引になるが。だが、これができるおかげで、多少の不利を覚悟すれば、ほとんど、どんなキャラでもつくり出すことができる。魔法狂いのファイターだってあるし、体力ばっちりのウィザードだってあるのだ。

第2章 SORCERIAN

ソーサリアン
職業案内

『ソーサリアン』には、冒険でモンスターたちをけちらすだけじゃなく、町でのまっとうな生活も用意されている。ここで、どの職業を選ぶかで、その後の展開も変わってくるかもしれない。

キャラクターをつくったら（その時点では原則として20歳）、とりあえず冒険に出てみるのも一興だが、ある程度の魔法をもって出かけるほうが効率的。そのためには、お金と時間が必要になってくる。ソーサリアン　では、基本的なアイテム、剣や盾、それから指輪などに、魔法をかけてもらう。それには最低でも２～３年が必要。当然費用もばかにならない。最初に町に行ってアイテムをそろえたら、魔法を頼んで、その間職業について、お金と自分が希望するパラメーターをかせぐわけだ。肉体労働をしていれば、体はきたえられるだろうが、頭はあまり成長しない。逆に頭脳労働専門だと、力はつかないかわり、頭の回転は、より早くなってくれるだろう。ものによっては、カルマもふえてしまうかもしれない。どの職業につけば、どうパラメーターが動くか、そこまではお教えできない。

職業は全部で60種。なかには産婆のように女しかなれないものもあるし、人間でなくてはならないものも、逆に専門職というか、ドワーフの老人でなくてはできない宝石細工師だの、骨細工師などというのもある。こういうのは総じて、収入も高い。年収は、いちおう基準となるものはあるが、これも相対的である。えーと、現実の世ではどうだかわからないが要領のいいやつのほうが金まわりはいいのだ。つまり、カルマが多ければ多いほど基準額よりかせぐし、カルマの少ない人は、基準額を下まわる。まずは、自分の好みに合うものを選んで、１年を過ごさせてみてくれ

次ページの表の読み方

就職条件の種族は、Ｆがファイター、Wがウィザード、Dがドワーフ、Eがエルフのそれぞれ略。年齢はYがヤングで、Aがアダルト、Oがオールド。ファイターとウィザードの場合、20歳から39歳がヤング、40歳から59歳がアダルト、60歳以上がオールド、ドワーフの場合、20歳から59歳がヤング、60歳から99歳がアダルト、100歳以上がオールド、エルフは極端に長生きで、20歳から99歳がヤング、100歳から、199歳までがアダルト、200歳以上がオールド。男女のところは、Mが男で、Fが女。年収は基準年収。必要な能力値は、その職業につくのに最低限必要なパラメーターの値。記入していないところはいっさい関係なし。

ソーサリアン職業リスト

職業名	就職条件			年収	職業につくために必要な能力値						
	種属	年齢	男女		STR	INT	PRO	MGR	VIT	DEX	KRM
農夫	FWDE	YAO	MF	10							
錬金術	W	YAO	M	6		4					
傭兵	FDE	YA	M	8	−3		1				
占い師	WE	YAO	MF	6		−3					
坑夫	FD	YA	M	10					3		
泥棒	FWED	YAO	MF	20						−5	
僧侶	W	YAO	MF	2		3					0
商人	FWE	YAO	MF	12		−5					
船員	FD	YA	M	8					3		
闘士	FDE	Y	MF	15	−4						
道化師	WE	YAO	MF	5						1	0
鍛冶屋	FD	YAO	M	8		−15			3		
きこり	FD	YA	M	6					3		
狩人	FDE	YAO	M	10	−3						
祈禱師	WE	YAO	M	15				1			0
悪魔払い	W	YAO	M	10		4		3			
宣教師	W	YAO	MF	2		3					0
医師	WE	AO	M	16		8					
看護婦	FWE	YAO	F	8		−5					1
パン屋	FWE	YAO	MF	5		−5					
漁師	FD	YA	MF	8					2		
大工	FD	YAO	M	8		−15			3		
彫刻家	FWDE	O	MF	15		10					
織り子	WDE	YAO	F	5		−15					
炭焼き	FD	YAO	MF	4					2		
コック	WE	YAO	MF	4		−3				1	
スパイ	FWE	YA	M	20	−10		1			−5	
牧童	FWDE	Y	MF	8							
用心棒	FDE	Y	M	15	−3		1				
吟遊詩人	WE	YAO	M	8		−3					0

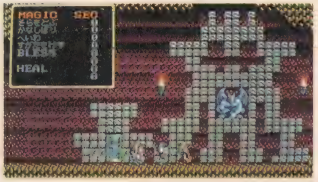
職業名	就職条件			年収	職業につくために必要な能力値						
	種属	年齢	男女		STR	INT	PRO	MGR	VIT	DEX	KRM
御者	FD	YAO	MF	5						2	
墓守り	FWDE	O	M	3							
写本	WE	O	M	10		20					
粉ひき	FD	YA	MF	4					2		
家政婦	FWE	YAO	F	6							
踊り子	E	Y	F	8						3	1
花屋	FWE	YAO	F	4		−5					
石工	D	YA	MF	8					3		
髪結い	FWDE	AO	F	6						8	
仕立屋	WDE	YAO	F	10						2	
糸つむぎ	D	YAO	F	6						3	
歌うたい	FWE	YA	F	6							1
紙すき	WD	O	MF	10		15				18	
通訳	DE	YAO	MF	12		−15					
薬剤師	FWE	AO	MF	8		10					
骨細工師	D	O	MF	12						20	
渡し守	FW	YA	M	8					1		
薬草とり	WE	YAO	MF	6		−3				1	
葬儀屋	FW	O	M	3							
ワインつくり	FWDE	YA	MF	4							
乞食	FWDE	YAO	MF	8							
調教師	DE	A	MF	10							
宝石細工師	D	O	MF	15						20	
カゴつくり	FD	O	MF	8						18	
カギ屋	D	AO	MF	6						15	
靴屋	FDE	O	MF	6		5				15	
剥製つくり	FD	O	MF	8						18	
弓師	FE	O	MF	10		15				18	
チーズつくり	FD	YAO	F	6							
産婆	FW	AO	F	12		5				8	

第3章 SORCERIAN シナリオ紹介

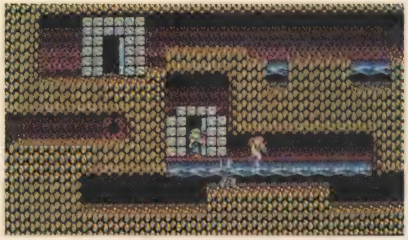
これが史上最多のシナリオ全15本だっ！

「ソーサリアン」は5つのレベルのシナリオをクリアすれば、終われる。なら、なぜ15本もあるかというと、1つのレベルごとに3本のなかから選べるのだ。だから組み合わせは3×3×3×3×3で243通り。シナリオの目的は2つ、最初があたえられた使命で、杖をとり返す、とかそんなの。で、2番目はデカキャラ。最初の目的だけで、帰ってきても1年。いつまでやってても1年だ。

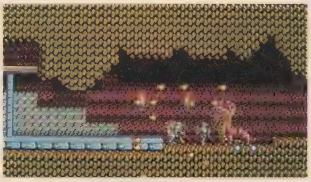
消えた王さまの杖



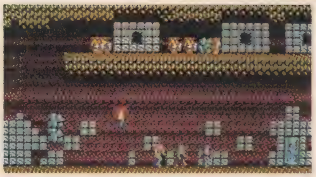
あれは、デビルの石像？



お水、ちゃっぷい！



出ました、デカキャラ、ヒドラムとの対決。

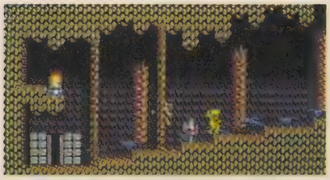


ぞろぞろ出てきたオークの群れ。石を落とすなっ、ての。

町の平和をつかさどっているのはもちろん王さま。しかし、それがうまくいっているのも、王さまの杖のせい。この杖には不思議な魔力が秘められていたのだ。

たがある日、この杖がゴブリンの手によって盗まれてしまった。そのため、平和だった町には盗み、殺し、あざむき、といった悪徳がはびこり、人々はたがいに傷つけ合うようになってしまった。一刻も早く、奪われた杖をとり返せ！

ルシフェルの水門

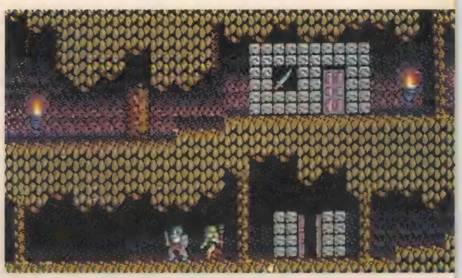


突如出現のウルフの群れ！

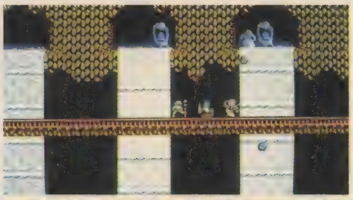
ある日、ソーサリアンの町に流れこんでくる川から、水が一滴もなくなってしまった。ソーサリアンにとっては、この川が唯一の水源、町の人々は、ひどい水不足に悩まされることになった。これは、どうやら、ルシフェル（悪魔）が、上流に水門をつくったためらしい。

水門を開くためには、3本の特別な剣が必要だという。それが、カギになるというのだ。

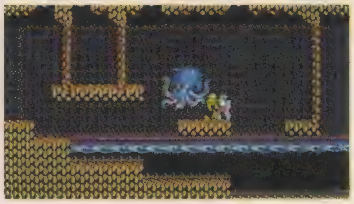
町に以前のようなうるおいをとりもどすため、3本の剣を探し出せっ！



おっ、上にあるのは剣？

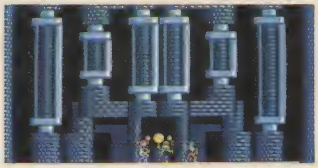


滝。上から石を投げるのはマッドマン。

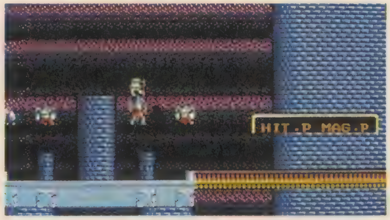


デカキャラ、ジャイアント・クラーケン。青い。

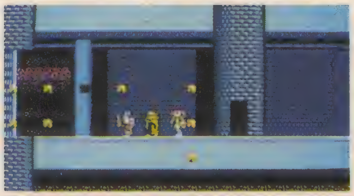
とらわれた魔法使い



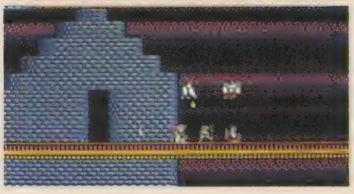
このシナリオは、全体こういう金属的雰囲気なのだ。



ええーい、退治してくれようぞっ！



下から、噴き上げてくる溶岩なのだ。



きたないハーピー。上から×××落とすなっての。

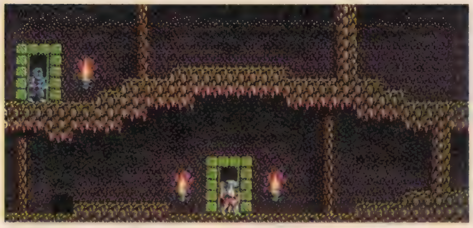
ソーサリアンの町には、多くの魔法使いがいるが、なかでも、最も偉大な魔法使いが、ゆくえ不明となった。どうやら、モンスターの手によって、誘拐され、とらわれの身になったらしい。

その後の調べで、その魔法使いは、地底の要塞の奥深くに閉じこめられていることがわかった。彼はソーサリアンの町にとってなくてはならない人物。要塞にもぐりこみ、一刻も早く助け出さなくてはならない。

暗黒の魔導士

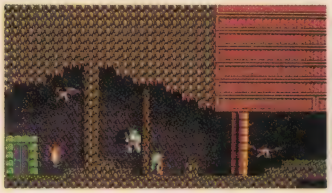
ソーサリアンの町を征服しようという野望をいだいた暗黒の魔導士。白魔術と黒魔術の壮烈なせめぎ合いのなか、ついに暗黒の魔導士は滅びた、とされていた。だが、彼は復活した。そして、再び、町の征服をたくらみ、モンスターたちを冥府から呼び出し、送りこもうとしている。

彼の野望をうちくだかなくてはならない。ダンジョンにとらわれている善の魔導士の力を借りて、暗黒の魔導士にとどめをさせっ！

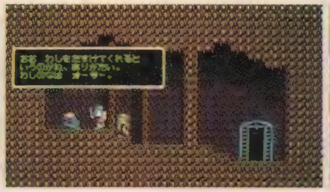


このシナリオにはダークストーカーが群れをなして登場なのだ。

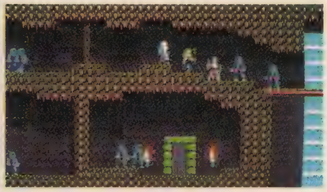
ガーゴイルめっ、下りてこいっ！



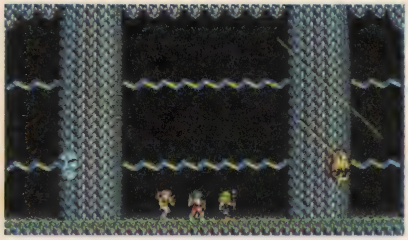
ふむ、これが善の魔導士か。本当に役に立つんかねー、え？



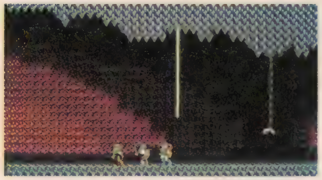
寄ってくるなっての。バタリアンじゃないんだぞー。



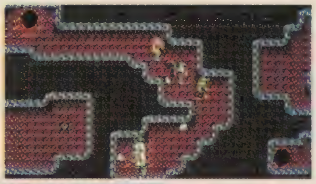
不老長寿の水



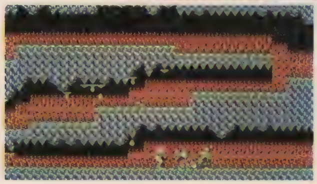
デカキャラ登場。ハデに飛びまわって、なかなか当たらないのだ。



不気味な内臓ステージ。右にぶらさがってるのは、人間の手、なのだ。



おおーっ、白血球が襲ってくる。「ミクロの決死圏」じゃな、これは。



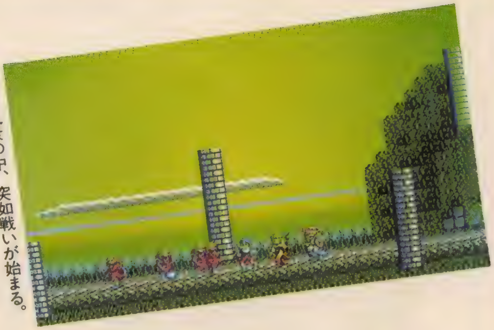
上から落ちてくるのは、消化液？

町から遠くはなれた地下洞に、不老長寿の水と呼ばれる、不思議な水があるといういい伝えがあった。王は、ある戦士に、これを探し出して、持ち帰ることを命じた。

ある日のこと、ようやく見つけ出した、という便りだけを残して、いっさいの消息を絶ったのだ。

王はただちに戦士のゆくえをさぐるように、触れを出した。

暗き沼の魔法使い



平和な風景の中、突如戦いが始まる。ゾンビ。

「旅の方、私の娘を助けてくれ。お願いだ」なんていわれたら、当然イエスといっておこう。

ソーサリアンの町のはるか南。人々がめったに立ち寄らない、不思議な沼があった。

旅の商人が、ある日のこと、沼に立ち寄ったとき、あやうく沼にはまるところを、ガマの魔法使いに命を助けられた。

商人は、その魔法使いに恩返しをすべく、悩みをとり除いてくれるように、冒険者たちに頼んだ。

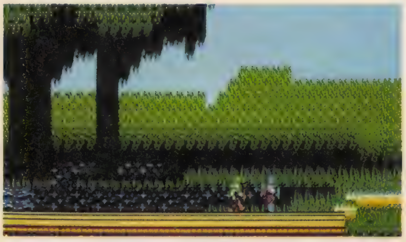
女魔法使いの悩みとは何か。

ウォーター・シェリー。やなやつである。

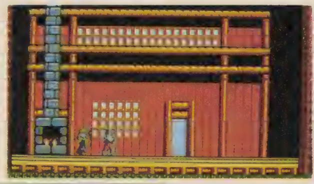
おまえ、ヘソついてんのか—!?

メデューサの首

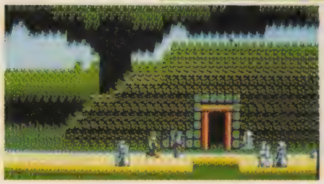
風車があったりして、とてものどかなのだ。



ここ、本当はギルマンが、ぴょっこんぴょっこん出んだぜっ!



ペンション「メデューサ」なんちゃって。暖炉の火を2人で見つめていたいね、とか。



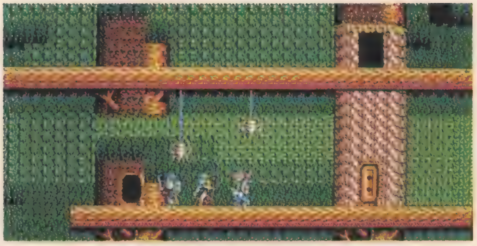
おおおー、これは、メデューサの目を見たために石にされてしまった人々か!?

頭髪は、すべてヘビ。その目を見たものは、瞬時にして石と化してしまうといわれ、古代から忌みきらわれていた、ヘビの化身メデューサ。このおそるべきモンスターが、ある村を襲った。

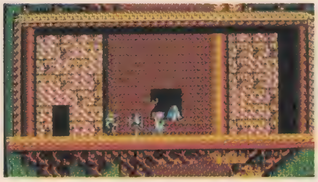
村人は、戦うひまもなく、次々に石にされてしまったのだ。

一刻も早く、メデューサをたおし、村人たちを助けなくてはならない。

紅玉(なぞ)の謎

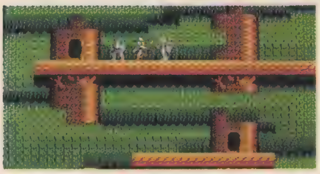


ぶらさがる、クモ！



おばちゃん、何か教えて。

おばあちゃん、元気？

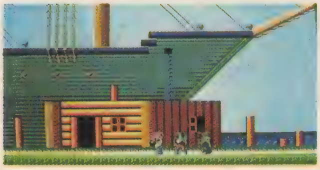


木のウロの中は？

静かで、平和な村に、ある日突然、血のように紅くかがやく宝石が降ってきた。
見た目には、美しい宝石だったが、これこそまさに狂気の紅玉だったのだ。
森にすむけものたちは、この光にまどわされ、狂ったようになってしまった。
この光玉の正体は何か。だれがどんな目的で、こんなことを起こしたのか。
紅玉を破壊し、再び森に平和をとりもどすのだっ！

呪われたクィーンマリー号

こら、子ども。なにすねてるんだ。ちったー、こっちのことも考えいっ！



これが、クイーンマリー号か。

おおーっ！ 高いぞー、ここは。

子ども？ それがどうしたってーの？

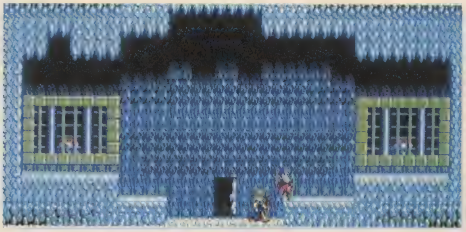
ソーサリアンの誇る巨艦、クィーンマリー号。新たなる冒険を求めて、大海にのり出した乗組員たちの前に立ちはだかる黒い影。
船の上という閉ざされた場所に展開する人間ドラマの背後には、しかし、どうやらある種の呪いがかかわっているらしい。
冒険者たちは、船の乗組員たちに話をききながら、真相を究明、黒幕を突きとめ、さし迫る恐怖に立ち向かえ！

氷の洞窟

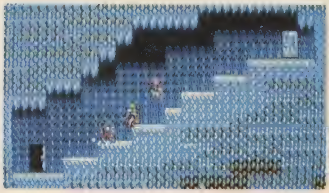
狂った修道士の実験が引き起こした事件！　その実験により、洞窟の中には、北の果てのような寒波が吹き荒れるようになってしまった。すべてのものは氷に閉ざされたのだ。

しかも、その寒波は、王国内にも忍び寄り、ソーサリアンしゅうを包みこもうとしているかに見える。

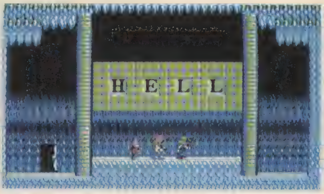
洞窟内に潜入し、寒波の原因をとりのぞくのだっ！



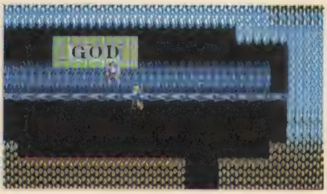
かわいそうに、閉じこめられてるんだね。



氷の階段。すべらないのかな。

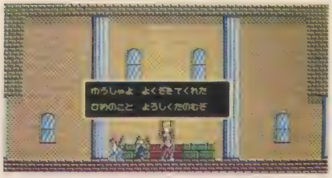


むむ、この文字はいったい。



ぷかぷか。

ロマンシア



まさに「ロマンシア」

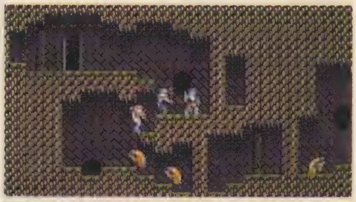
薬屋。ファン・フレディとかいう王子が来るたびに持っていって。今は一つ。

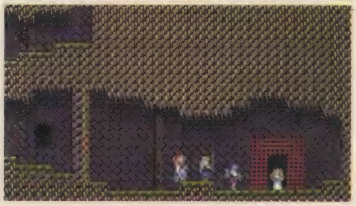
緑豊かな、北の王国ロマンシア。王女セリナ姫が何者かにさらわれる、という事件が起きた。

援助を求める声が各地に起きた。

だが、この冒険には、呪いを解くことのできる占い師と、病を治すことのできる医者が必要とされるという。

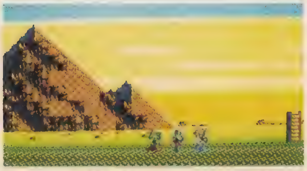
姫を救い出し、背後に秘められたモンスターの計略を打ち破れっ！

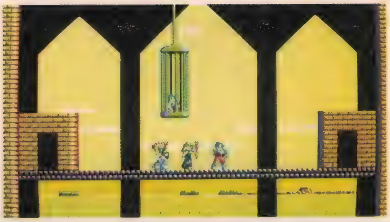


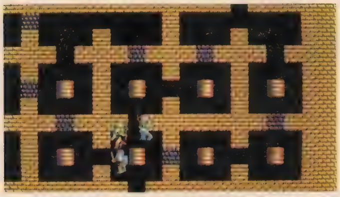


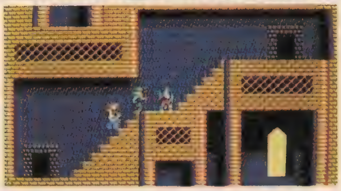
なつかしいじゃござんせんか。　あっ、セリナ姫。

呪われたオアシス


絶景なのだ。


中にいるのはだれ？

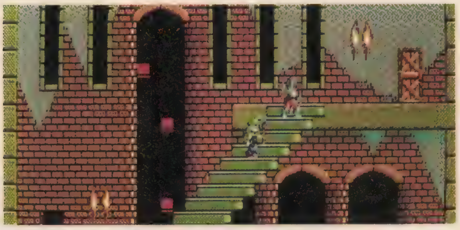

おおっ、ここはパズルチック。


迷いそう。

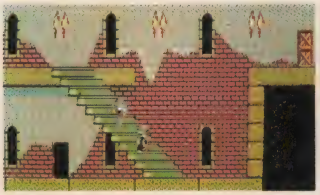
ソーサリアンの辺境に位置する砂漠地帯。歩くにはつらい土地だが、唯一残されたオアシスが人々のかわきをいやしてくれていた。
だが、そのオアシスも、砂漠の王ルワンによってよごされてしまったという。
オアシスをもとにもどすためには、ルワンの城にある聖水を、オアシスの中に注がなくてはならないという。
オアシスをとり返せっ！

盗賊たちの塔

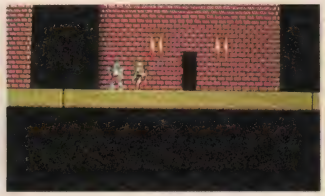
今は廃墟と化し、だれもおとずれることがなくなった古城がある。
いつのころからか、ここに盗賊たちが住みつき始め、町に出かけては強奪をくり返すようになった。また、ひどいときには、人々も彼らによってさらわれていくという。
とらえられている人々を救い出すべく、冒険者たちは、盗賊の住みつく塔にのりこむことになった。


「悪魔城ドラキュラ」ふう！

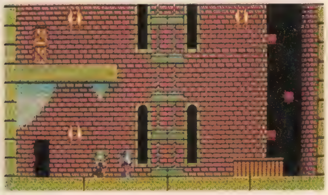
「あなた、早くしないとパーティーに間に合わなくてよ」とかね。



真っ暗。



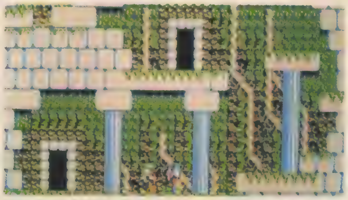
これは何だ！



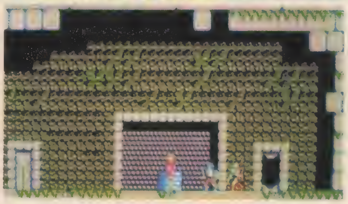
失われたタリスマン

うっそうと茂る草の中に、こんな建築物が。

これは、デッカイ木の下なのです。



ふうむ。



おっ、あんたは妖精?

このところ、ソーサリアンの町には奇妙な事件が数多く起こっていた。

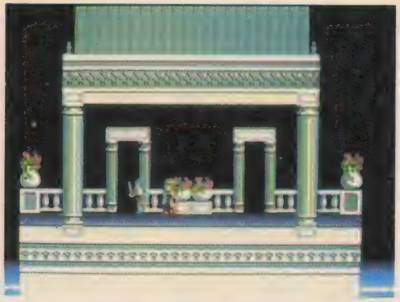
夏だというのに、突然雪が降りだしたり、木々が突然枯れ始めたり……。

ソーサリアンには、自然をうまくコントロールできる石、タリスマンがあったのだが、今や、これが失われてしまったのではないかといううわさが流れ始めた。

冒険者は、このタリスマンを探し出し、ソーサリアンをもとのようにもどせるか!

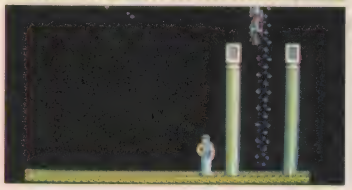
天の神々たち

ここは酒屋さん。酒がなかなか手に入らないと、こぼしてる。



ここは天上界なのでーす。

ずいぶん高いとこに来たみたい。



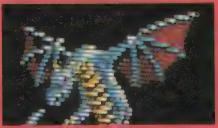
ついに、昇天!

ごめん! ここのシナリオは、まだ未完成なのだっ! もちろん取材時にね。この号が手もとに届くときには、完成してるはず。

画面から推察すると、舞台は天上界。神々どうしの争いとか、そんなのが関係してるような、ないような。とにかく、今までのシナリオとはおもむきを異にしてて、楽しみなシナリオとだけいっておこう。

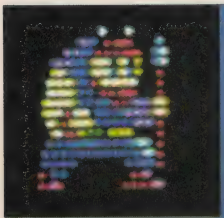
乞う、ご期待なのである。

第4章

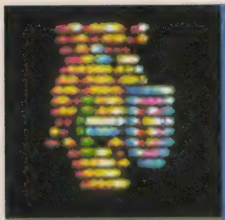


ソーサリアン モンスター図鑑

なんだかんだいっても、RPGの華は、モンスターである。『ソーサリアン』では、モンスターは、リアルタイムで、そのモンスターらしい出現の仕方をしてくれる。羽のついてるやつは、上空から、ギルマンは水中から、というぐあいに。楽しみなのである。

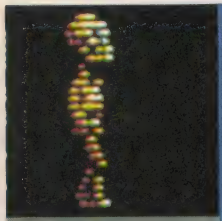


ゴブリン
大型のヒューマノイド。日本でいう鬼。



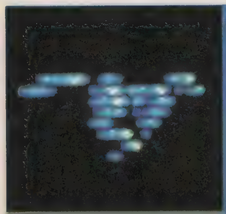
オーク
ブタのような顔をしたヒューマノイド。

コボルド
犬のような顔をしたモンスター。

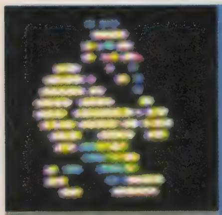


スケルトン
ガイコツ。地面からにょきっ、と出てくる。

バット
こうもり。上にぶら下がってる。

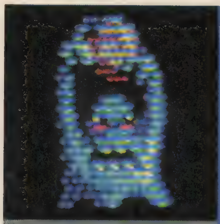


ウルフ
狼。画面端から集団でかけ寄ってくる。



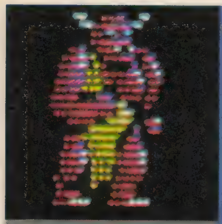
ホブ・ゴブリン
最強のゴブリン。

リザードマン
とかげ男。

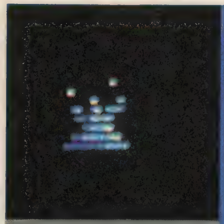


マッドマン
泥が固まってできたモンスター、岩を落とす。

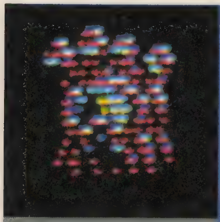
ジャイアント・ラット
ねずみのでかいやつ。



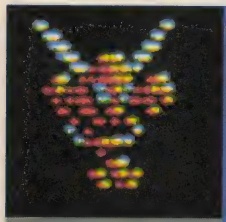
オーガ
きちゃないモンスターなのだ。



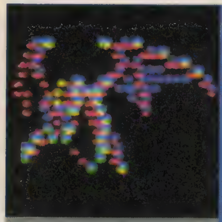
スライム
ご存じ、単細胞なのである。



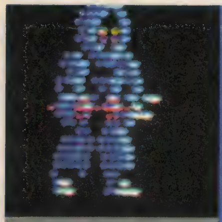
スペクテイター
全部で5つの目をもつ、見張りモンスター。



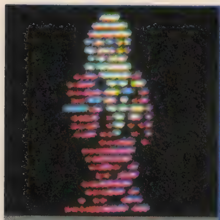
ガーバグ
巨大ザリガニ。



ガーゴイル
拷問大好き、の陰険モンスター。

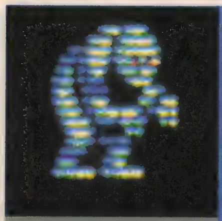


ダークストーカー
闇の住人。

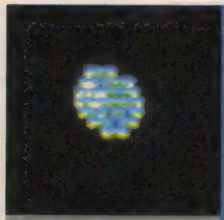


メイジ
悪い魔法使いなのだ。

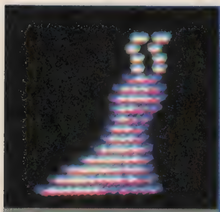
ジャイアント・スネーク
文字どおり大きなヘビ。



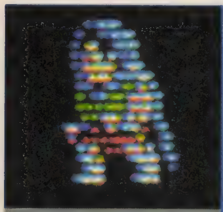
ドッペルゲンガー
相手と同じ姿をとることができるのだ。



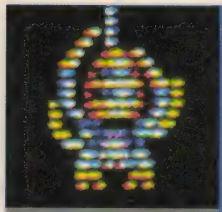
白血球
スライムのようだが、ちょっとちがう。



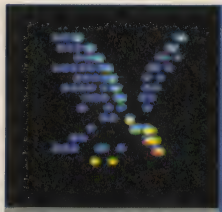
ジャイアント・スラッグ
なめくじの化け物。



ダーク・エルフ
ドロウとも呼ばれる。悪のエルフ。



スパイダー
くも。上からぶうーん、と下りてくる。



クロウ
からすである。

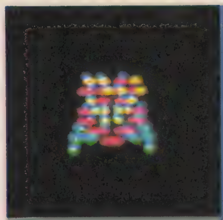
カモメ
なぜかモンスターなのである。

島のモンスター
「イース」でおなじみ。

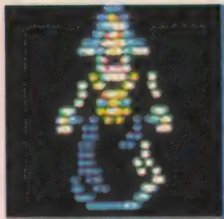
ミミズク
ふくろうなのである。

スノーベア
寒冷地のくまなのである。

ウォーターシェリー
陰険そうな顔したやつである。

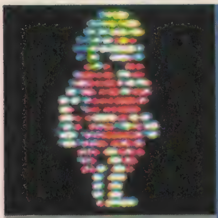


サンド・ウォーム
砂虫。

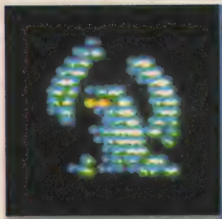


悪の修道士
本当に悪そうな顔をしているな。

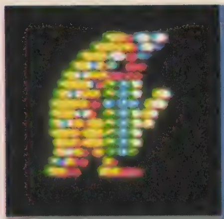
スノー・トロール
トロール、寒冷地バージョン。



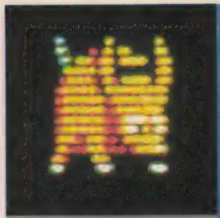
ゾンビ
おなじみバタリアンなのである。



マッドマン
泥のモンスター

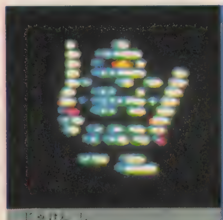


イボーヌ
ロマンシア面でおなじみ。

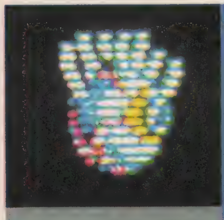


チャダ
これも、ロマンシア。

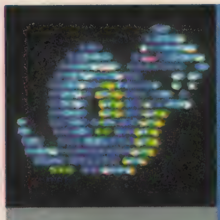
デンデン
これも、ロマンシア。



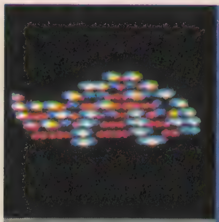
邪剣士
こ、れ、も、ロマンシア。



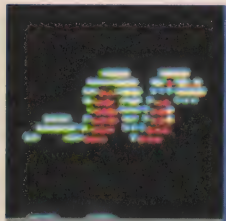
ビホルダー
11個の目をもつ異様モンスター。



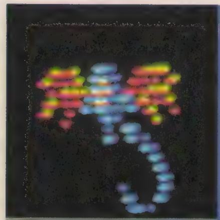
ポイズンスネーク
文字どおり毒ヘビである。



バジリスク
大トカゲ。

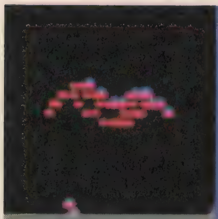


キラースネーク
人殺しのヘビなんであぞ。

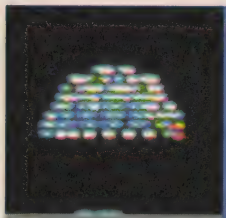


インプ
小悪鬼。

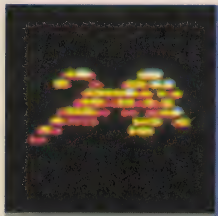
キャリオンクロウラー
イモムシモンスター。



ヒル
ポヨーン、と落ちてくる。

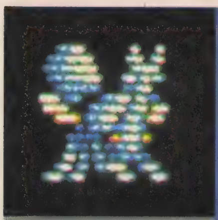


カイコ
ウニウニと、はいまわるのである。

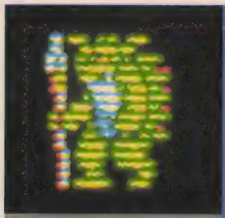


ライオン
速い、強い、こわい！

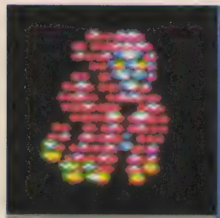
グリフォン
上半身ワシ、下半身ライオン。



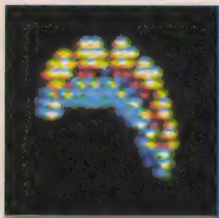
ジャイアント・ビートル
でっかいかぶと虫。



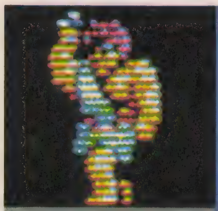
ギルマン
半魚人！



チャロナ・デーモン
冥府より呼び出された下っ端悪魔。

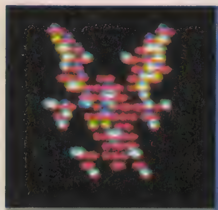


パープル・ウォーム
紫 虫のことだ！



ヒル・ジャイアント
丘の巨人なのだ。

ペリュドン
正体不明の鳥形モンスター。



アアラコッラ
カギヅメ攻撃に気をつけろっ！

サカナ
これでも魚なのだっ！

「デカキャラも万全なのである

ジャイアント・クラーケン
ダメージを受けると、いきなり赤くなる。

ヒドラ
5つ首のハ虫類モンスター。

ファイアーエレメント
当然、火を吐く。

アークデーモン
なんだか知らないけどこわい顔だ。

ダブルデビルス
ぷわっぷわ飛びまわって、もう大変。

レッド・ドラゴン
「ザナドゥ」のキング・ドラゴン。

ルアンとゴールドドラゴン

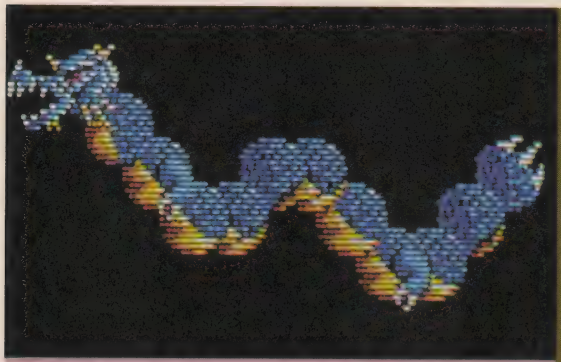
水中から出没（しゅつぼつ）するおそるべきやつ。

シャドウ・ドラゴン

影（かげ）のドラゴン

ブルー・ドラゴン

空から、イナビカリなのである。



ヴァイデス

「ロマンシア」でおなじみのドラゴンなのだ。

ドラゴン・ゾンビ

ドラゴンのゾンビ（でもこれ没になるらしい）。

ジャイアントモス

ぱたぱた、粉をまき散らすのだ。

エキム

こ、こわい！

製作スタッフプロフィール

本来なら、日本ファルコム全員がスタッフ、といいたいところだ。とりあえず、直接製作にかかわっている人たちだけを紹介しよう。

木屋善夫

メインプログラマー

昭和35年5月22日生まれ。A型。双子座。

ご存じ、日本一のプログラマーと称されるヒットメイカー。初代「ドラゴンスレイヤー」を皮切りに、「ザナドゥ」「ロマンシア」「ドラスレファミリー」と大ヒット作を次々に生み出す。日本ファルコムでは、彼の作るプログラムは、すべてドラゴンスレイヤーシリーズと決めているらしく、今回の「ソーサリアン」は、シリーズ5作目。そろそろギネスブックにのるのではないか……。

今回の作品に関しては、「とにかく好きに遊んでほしい。キャラクターメイキングとか、職業の選択、それから魔法の調合やなんかは、実際はえらく複雑にしてあるけど、プレイしていくうえではあんまり気にしないで、何も考えないでプレイしてほしい」とのこと。

富一成

プログラマー・シナリオ

昭和35年10月15日生まれ。O型。天秤座。

はるかかなたから突如、日本ファルコムに飛来した大物プログラマー。これまでにも数々のヒット作を生み出している。今回は、地球の空気に慣れるまで、ということで「ソーサリアン」のお助けマンを買って出たが、彼がメインプログラマーとして活躍する日も近いはず。大いに期待できる。

山根ともお

グラフィック担当

昭和41年3月18日生まれ。A型。魚座。

「ザナドゥ」以来、日本ファルコム作品のデザインの大半にかかわっている。「ドット野郎山根」と過去におそれられていたように、小さなキャラクターも、生きているようにかきこんでしまう力量は人間国宝級。今回も、キャラクター関係を担当。「ソーサリアン」の国の造物主ともいえる人物である。

『ソーサリアン』には、膨大なエネルギーが封じこめられている。ここにいる人々のパワーが……。

都築和彦
グラフィック担当

昭和37年5月19日生まれ。O型。牡牛座。

コミック「ザナドゥ」の作者。「ソーサリアン」では、背景のグラフィックを担当。

秋葉紀好
デバッグ・移植担当

古代祐三
音楽担当

佐藤善美
グラフィック担当

昭和42年11月29日生まれ。A型。射手座。

キャラクターのグラフィックを担当。

永田英哉
音楽担当

五十嵐哲也
シナリオ担当

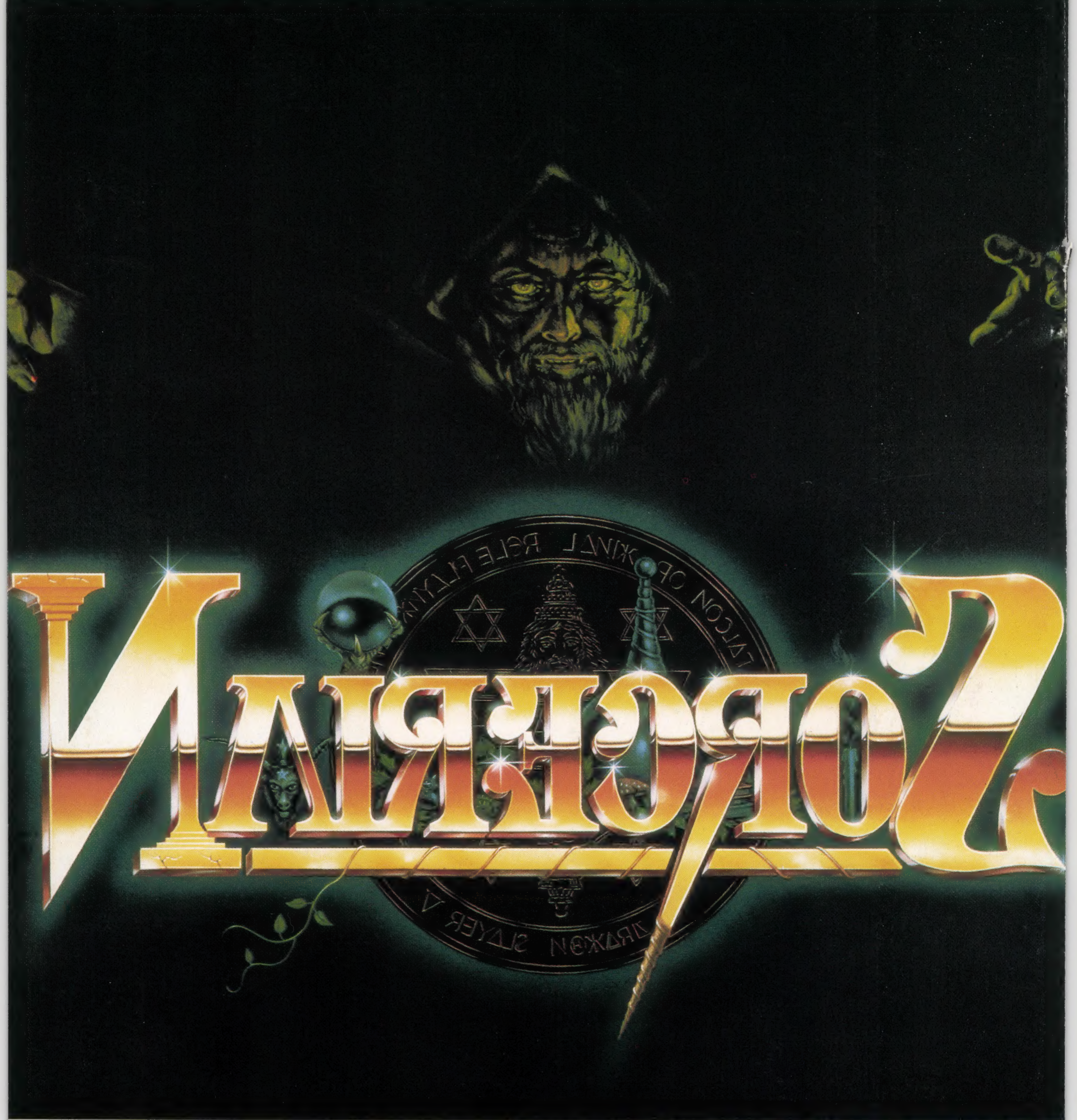
昭和42年7月3日生まれ。B型。蟹座。

「イース」のプロローグ部分のストーリーテラー。

石川三恵子
音楽担当

昭和?年1月23日生まれ。A型。山羊座。

STAFF



ドラゴンスレイヤーV

ソーサリアンハンドブック

ポプコム1月号(第6巻第1号)付録
製作 ポプコム編集部 協力 日本ファルコム

これが最新、13,000本。

年内発売予定のソフトまで先取り収録し、その数13,000本以上。

ソフトまるごと、完全収録。

VHS、ベータ、LVD、VHD、8ミリと、あらゆる映像ソフトを網羅。

一発検索、ジャンル別。

洋画、邦画、ドラマ、音楽、アニメ……見たいソフトがすぐわかる。

データ優先、よくわかる。

方式、内容、時間、価格などのデータに加え、詳細な区分をマーク表示。

さらに万全、インデックス。

50音順タイトル名インデックスつきで、さらに引きやすく。

綴じ込みのハガキでほとんどの収録ソフトが購入できる「通信販売サービス」つき

テレパル増刊

'88 ビデオソフト全カタログ

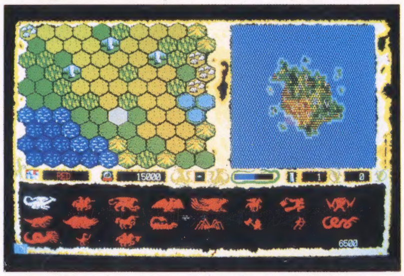
B5判／約600ページ／ビニールカバーつき　好評発売中　定価1,300円　小学館

データプレゼント・キャンペーン対象商品
SYSTEMSOFT
DATA PRESENT
1987
CAMPAIGN
詳しくは店頭ポスターをご覧下さい。

新・発・売
ファンタジック・シミュレーションゲーム〈ファンタジーナイト〉
Fantasy Knight

翼あるものは空を裂き、妖獣は水辺で雄叫びをあげる。霧の奥深くうごめく、不死のものども。プレイヤーは魔力でモンスターを呼び出し、軍団を指揮する。槍や斧を使うもの、岩を投じるもの、火を放つもの。空に、海に、陸に。闘いのみを目的に、敵へと挑みかかる。軍団最強を誇る、ドラゴン。しかも熾烈な闘いを繰り返すごとに戦闘能力は高まり、やがて無敵なまでに凶猛になる。いたるところで群れなすモンスター。弱者は、容赦なく見捨てられる。それが、この魔力に支配される世界だ。

大戦略が大きく変身し、魔力でモンスターをあやつるファンタジック・シミュレーションになりました。これまでのウォーゲームとは全く違った緊張感に、ファンタジーならではの戦闘シーンが加わった、新しいカテゴリーのゲームです。


※写真は、開発中のものです。

■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX
PC-98XL（ノーマルモード）
■5″-2DD, 5″-2HD, 3.5″-2DD, 3.5″-2HD
●2ドライブ、RAM384KB以上、漢字ROMボード（PC-9801/Eのみ）、専用高解像度ディスプレイ（640×400ドット）が必要です。
定価 7,800円

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
TEL092-714-6236

POPCOM 1月号 第6巻第1号 通巻第58号 昭和63年1月1日発行（毎月1回1日発行） 昭和58年10月3日第3種郵便物認可 発行所 小学館 〒101東京都千代田区一ツ橋2の3の1 振替 東京8—200番 TEL(03)263—6940(編集) (03)230—5747(販売)
特別定価五〇〇円
凸版印刷株式会社・印刷

©Shōgakukan 1987 Printed in Japan
雑誌 18111—1 T4911811101502

ポプコム

POPCOM

1

1988

年末年始超大作
ソフト大集合!

こいつぁ初春(はる)から面白い

小学館